

 **Mat Hoffman's Pro BMX**

GIANTS CD#2 GRATIS!

3xCD

PEŁNA WERSJA, DEMA
+ 6 MINIGIER!

7.90 zł
(W TYM 7% VAT)

GRY ▶ GŁOŚNY ▶ INTERNET ▶ SPRZĘT

NR 6/2003

W CENTRUM UWAGI:

str.30 **Devastation**

str.24 **Raven Shield**

str.26 **Indiana Jones**
The Emperor's Tomb

PRZED PREMIERĄ:

str.9 **Jedi Academy**

str.8 **World of Warcraft**

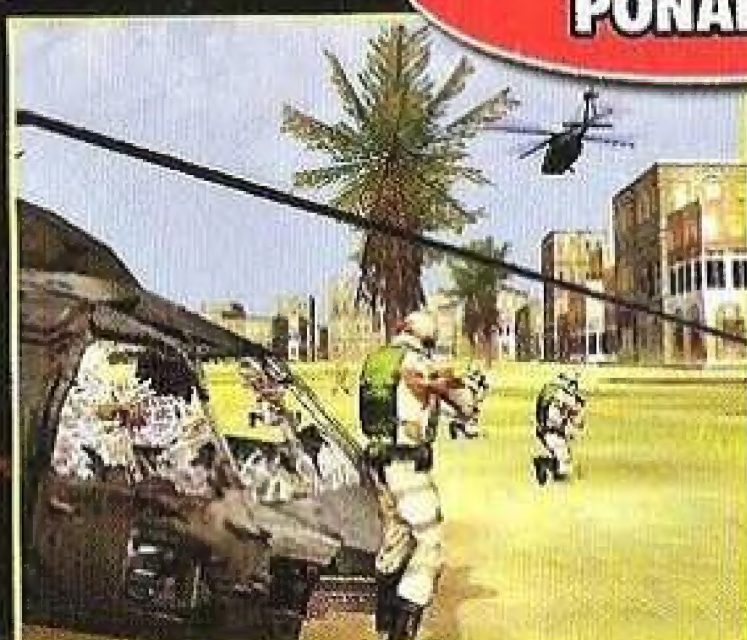
nr indoksu
351555



13 maja '03

KONKURSY

WYGRAJ NAGRODY ZA
PONAD 7.000 ZŁ!



Helikopter w Ogniu



Celtic Kings



Morrowind: Tribunal



Freelancer

MISTRZOWIE KODU

Weź udział w rajdach samochodowych wcielając się
w samego Colina McRae w nowej odsłonie najlepszej gry rajdowej!

colin mcrae rally 3™



Wersja PC*
Wersja językowa polska, pełna
Cena 99,90 zł
* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży.

Zostań komandosem i walcz z międzynarodowym terroryzmem!
Poznaj kulisy supertajnych operacji w nowej części realistycznej gry taktycznej.

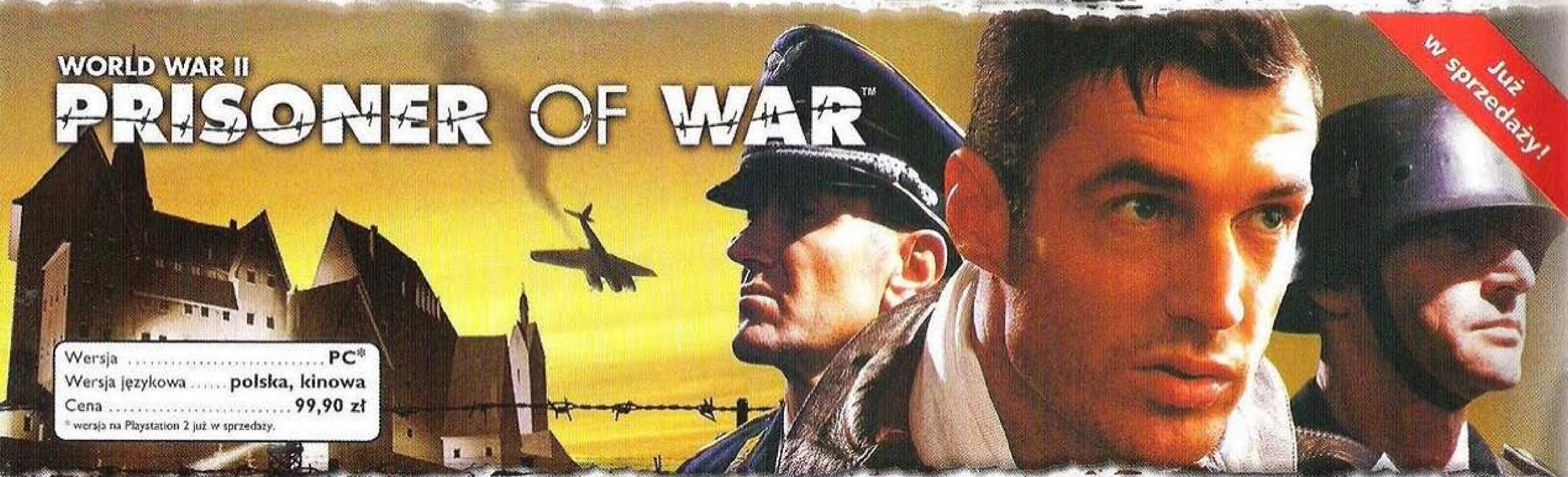
IGI-2™ COVERT STRIKE™



Wersja PC
Wersja językowa polska, pełna
Cena 99,90 zł

Wykradnij najpilniej strzeżone tajemnice III Rzeszy! Wykaż się odwagą i sprytem,
zaznaj smaku niebezpieczeństwa w doskonałym połączeniu gry przygodowej i akcji.

WORLD WAR II PRISONER OF WAR™



Wersja PC*
Wersja językowa polska, kinowa
Cena 99,90 zł
* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży.

PREZENTUJĄ!

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

Poznaj najbardziej realistyczne i dynamiczne wyścigi samochodowe na PC!
Delektuj się doskonałym modelem jazdy, kolizji oraz wciągającym trybem kariery.

TCA RACE DRIVER

Już
w sprzedaży!

Wersja PC*
Wersja językowa polska, pełna
Cena 99,90 zł
* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży.



SPRZEDAŻ WYKŁADKA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

Codemasters®
GENIUS AT PLAY™

PATRONAT MEDIALNY



KOMFORT I PRECYZJA



Polecamy serię myszy MX.

To był nasz bardzo nieprzyjemny jubileusz... Tak najkrócej można skomentować to, co zdarzyło się w poprzednim numerze CLICKA! I co gorsza, mimo że na bieg zdarzeń nie mieliśmy żadnego wpływu, to właśnie na nas skupiło się niezadowolenie czytelników... Wszystkich, których dotknął problem związany z niemożnością zainstalowania gry GIANTS, chcemy serdecznie przeprosić, a także wyjaśnić, jak doszło do całej tej kłopotliwej sytuacji. Oto, co się stało miesiąc temu...

Jak zapewne wiecie, w redakcji przygotowywany jest tzw. master – ostateczna wersja płyty, która trafia do tłoczni. Tam produkowana jest z niej matryca, z której dopiero tłoczone są nasze CD. Na etapie prac w redakcji płyta jest wielokrotnie sprawdzana – oczywiście tak też było tym razem. Z CLICKA! wyjechał do tłoczni działający i sprawny cedek...

Nie wnikając w szczegóły techniczne, możemy stwierdzić, że podczas przygotowywania matrycy w tłoczni nastąpiła usterka, w wyniku której spora część nakładu płyt została wykonana nieprawidłowo. Z tego powodu niektóre napędy nie były w stanie odczytać prawidłowo danych z CD #2. Co gorsze, awarii w tłoczni nie zauważyli jej pracownicy, a do naszej redakcji pierwsze skargi czytelników dotarły dopiero, gdy cały numer był już w sprzedaży (w tym samym czasie dostaliśmy też pierwsze kompletne egzemplarze CLICKA!). Po sprawdzeniu dostępnych płyt natychmiast wysłaliśmy naszego człowieka do tłoczni, aby wyjaśnić całą sytuację. Niestety, na tym etapie było już za późno, aby cokolwiek naprawić...

Mamy nadzieję, że to już koniec kłopotów związanych z dołączanymi do CLICKA! płytami CD. Aby uniknąć podobnych sytuacji wprowadziliśmy dodatkowe środki ostrożności i wzmogliśmy kontrolę nad jakością płyt na tyle, na ile było to możliwe i wykonalne.

Zostając przy temacie płyt – w tym numerze CLICKA! znajdziecie 3 krążki CD. Jeden z nich, dodany za darmo, to działająca prawidłowo kopia drugiej płyty GIANTS plus nowe demo. Dwa pozostałe zawierają zaś całkiem nowe rzeczy. Od tego numeru CLICK! będzie zawsze wychodził z dwoma płytami CD.

Redakcja

Tytuł gry

Gatunek

* **Wymagania sprzętowe:**
minimalne wymagania
podane przez producenta

cena
XX.XX

* **Gra na platformy:** PC czy też konsola?
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

* **Producent / Dystrybutor w Polsce**
* **Adres strony internetowej...** jeśli jest

Wszystkie istotne zalety, jakie udało się nam zauważyć...

Wszystko to, co naszym recenzentom zepsuło zabawę...

Grafika

Dźwięk

Fajda

5 4 5

Krótki komentarz, to, o czym powinien wiedzieć przed zakupem tytułu. A na koniec jednoznaczne podsumowanie: kupić, czy nie?!

Extra

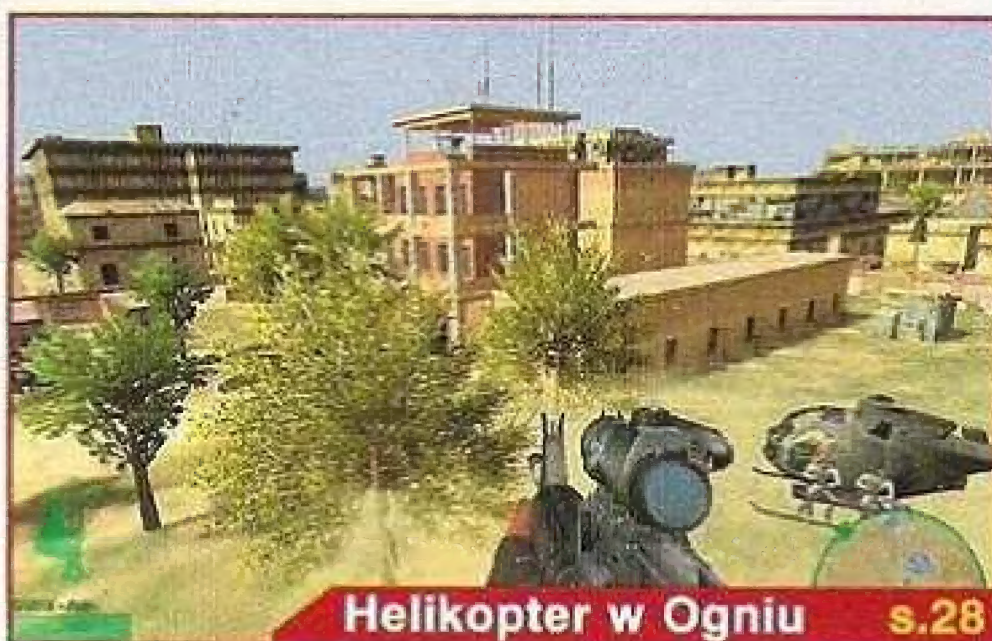
6 Co na CD? – Mat Hoffman's Pro BMX

Zapowiedzi

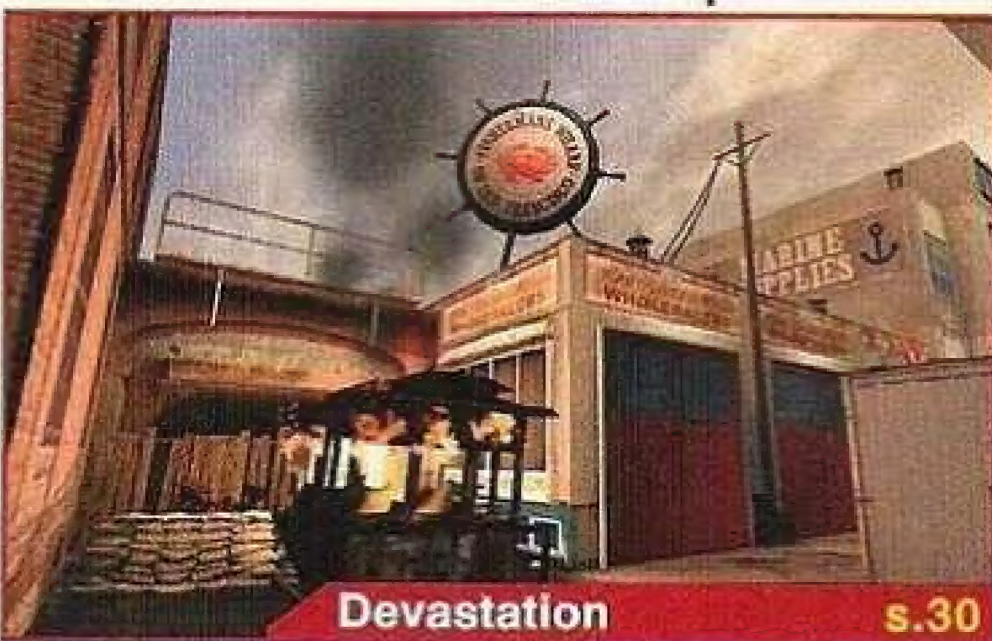
- 8 World of Warcraft
- 9 Jedi Knight: Jedi Academy
- 10 Stalker: Oblivion Lost
- 12 Star Trek Elite Force 2
- 13 Will Rock
- 14 Indycar Series
- 16 Prince of Persia: Sands of Time
- 18 Rome Total War
- 19 Planetside
- 20 Nowości ze świata gier

Recenzje

- 24 Rainbow 6: Raven Shield
- 26 Indiana Jones and the Emperor's Tomb
- 28 Delta Force: Helikopter w Ogniu
- 30 Devastation
- 32 X-Men 2: Wolverine's Revenge



Helikopter w Ogniu s.28



Devastation s.30

- 34 Morrowind: Tribunal
- 36 Celtic Kings
- 38 Postal 2
- 40 Freelancer
- 42 HoM&M IV: Winds of War
- 42 Ghost Recon: Island Thunder
- 43 Minitesty

Poradniki

- 44 Kody PC
- 46 Metal Gear Solid 2: Substance
- 48 Gothic 2

Sprzet

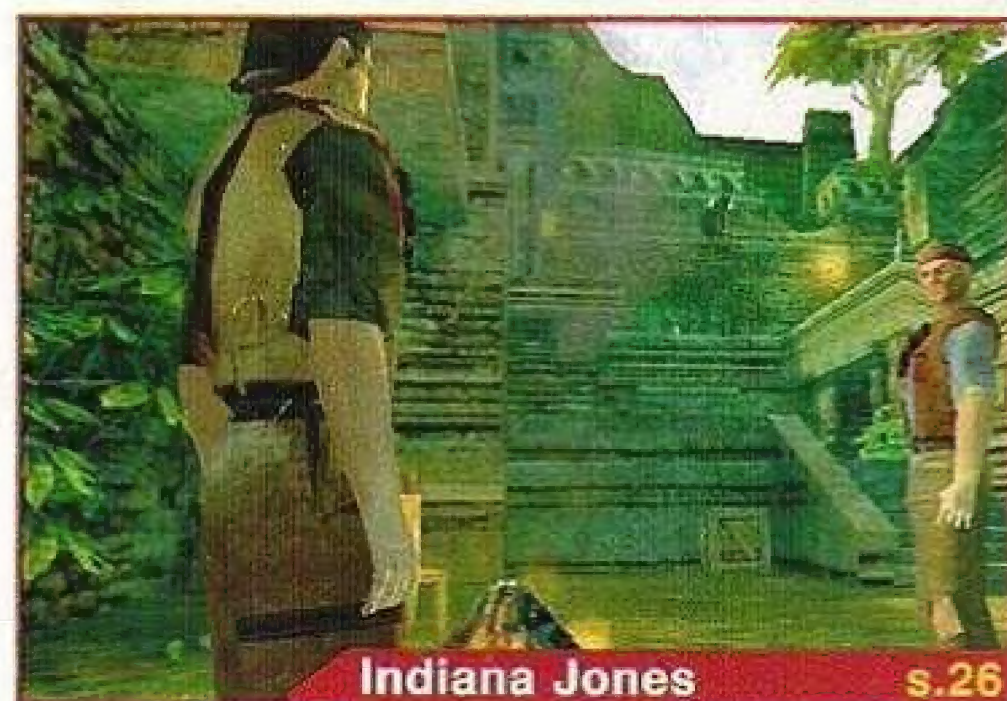
- 52 Test kierownic

Programy

- 54 Emulatory – część 4: N64



R6: Raven Shield s.24



Indiana Jones s.26

Internet

- 56 Jak kupować w Sieci?

Co nowego?

- 58 Nowinki techniczne i nie tylko

Kino

- 62 Matrix Reloaded

Listy & konkursy

- 64 Randall niszczy czytelników
- 22 Top-13 – Wasza Lista Przebojów
- 53 Konkurs: wygraj kierownicę!
- 59 Konkurs Logitech – wygraj głośniki!



Postal 2 s.38



Gothic 2 – PORADNIK s.48



Następny numer już 17 czerwca

Wiadomości i setki innych serwisów w Era Omnix



Motorola T722i

Informacje z kraju. Informacje ze świata. Informacje sportowe. Informacje o tym, jak i gdzie można się zabawić. Informacje nawet o tym, co szykują dla Ciebie gwiazdy. Horoskopy, gry, erotyka, e-mail, randki. Wszystko dostępne w każdym miejscu i o każdej porze. Wszystko nieustannie aktualizowane. Wszystko w Era Omnix.



Pascal



hoga.pl



MAXIM

SPORTOWY



BBC



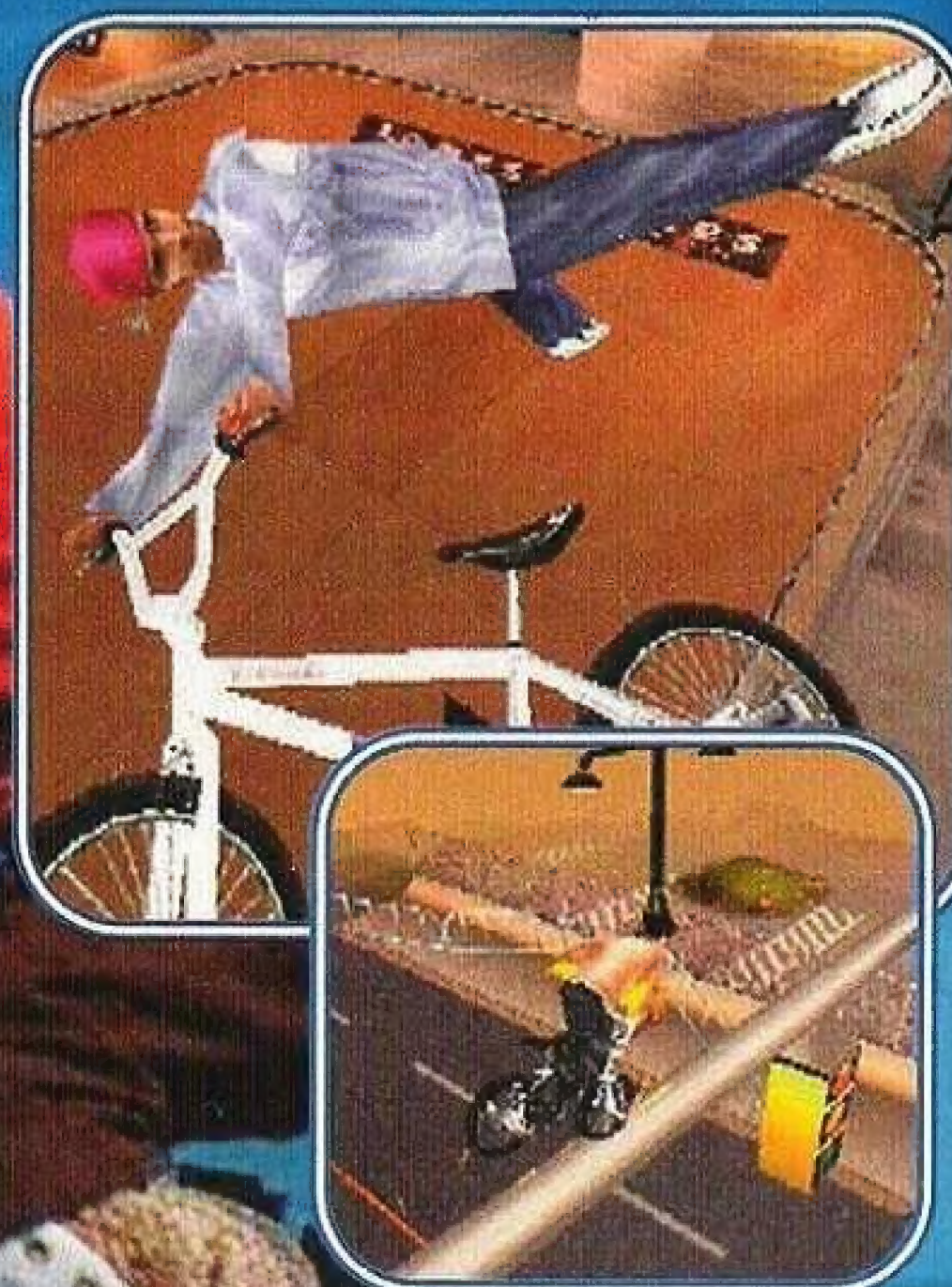
Możesz więcej

www.eraomnix.pl wap.eraomnix.pl Informacja handlowa: 0 801 202 602* Szczegóły w cenniku.

*Opłata za połączenia z podanym numerem zgodna z cennikiem operatora sieci, z której wykonywane jest połączenie.

Jeśli twój składak w niczym nie przypomina BMX'a, to masz problem... Oto jego najprostsze rozwiązanie:

MAT HOFFMAN'S PRO BMX



Kody

Zatrzymaj grę, przyciśnij SHIFT i wpisz, korzystając z klawiatury numerycznej:

S66S – duże koła
466wss – punkty x 10
648w – otwiera Burnside
648d – otwiera Warehouse

4w62 – dodatkowe 8 minut
ssw664 – punkty / 10
648a – otwiera School
648s – otwiera Granny

Uszkodzone płyty?

Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika! Płyty bez wad technicznych nie podlegają wymianie!

Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk. Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów, oznacza to, że płyta jest dobra. Złe działanie programu (lub jego nieuruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu.

Jeśli zakochałeś się w którejkolwiek z czterech części TONY HAWK'S PRO SKATER i masz ochotę przeżyć najszcześniejszy tydzień w swoim życiu, zainstaluj MAT HOFFMAN'S PRO BMX. Program firmy Activision należy do tej samej serii znakomitych zręcznościówek poświęconych sportom ekstremalnym.



BAUER

Wydawnictwo Bauer
Sp. z o.o., Sp. K.
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

Redaguje zespół: Piotr Moskal (redaktor naczelny) tel. /0#22/ 517-02-47, Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. /0#22/ 517-01-93, Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. /0#22/ 517-01-94, fax /0#22/ 517-04-68, Michał Zacharzewski (dział gier) tel. /0#22/ 517-04-84, Magdalena Sulewska (korekta), Andrzej Cwalina (dział gier, mastering i reklamacje płyt CD) tel. /0#22/ 517-04-88, Marta Cichocka (sekretariat redakcji, zgłaszanie wygranych w konkursach SMS) tel /0#22/ 517-02-44

Dział graficzny: Jacek Gollatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w tym numerze: Michał Cichy, Paweł Karaszewski, Artur Kowalski, Tomasz Kowalski, Marcin Kutakowski, Grzegorz Młodawski, Maciej Ogiński, Izabela Stokłosa, Maciej Waszkiewicz, Aleksander Winolorek, Anna Wojewódzka

Zarząd: Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic, Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański, Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski, Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski, Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondencji:

„CLICK!”, skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA, Adres poczty e-mail: click@click.pl

Dział reklamy: Monika Walczak (kierownik), monika.walczak@bauer.pl, tel /0#22/ 516-35-19, Aleksandra Blicharz tel /0#22/ 516-35-41, Jarosław Czujak, tel /0#22/ 516-35-44, Maciej Szwałkowski, tel /0#22/ 516-35-17

Druk: Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie oraz DPA Printing Company Kraków

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

■ Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

■ Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

■ Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie w jakiegokolwiek formie materiałów zawartych w piśmie oraz na CD bez pisemnej zgody wydawcy jest zabronione.

Poczuj się jak w bolidzie!!!

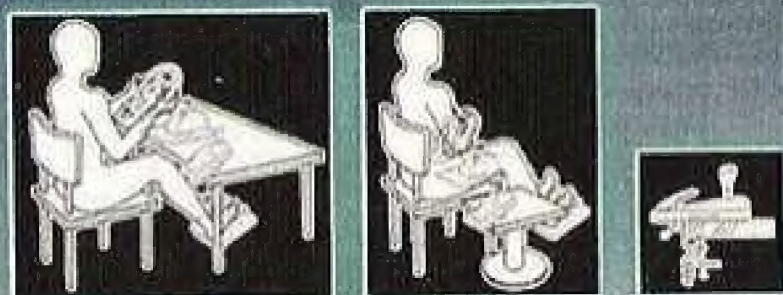
COMPRESSOR SUPREME

kierownica kompatybilna z PS2/PSX/PC **USB**



**Nie daj się nabrać na podróbki.
Kup oryginał w dobrej cenie!!!**

- ★ kąt obrotu 180 stopni
- ★ kompatybilna ze wszystkimi grami (starymi i nowymi)
- ★ w pełni programowalne przyciski
- ★ programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny
- ★ programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
- ★ wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows
- ★ nowoczesne, lepsze technologie i materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
- ★ wyważona i stylowa kolorystyka - dzieło projektantów od McLarena i Porsche'a
- ★ wysuwany trzpień i 3 kąty pochylenia kolumny kierownicy
- ★ podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami Tego nie ma konkurencja!!!



JUŻ W SPRZEDAŻY!



Converter PSX/PS2 to PC USB

Dzięki niemu staje się możliwe podłączenie do komputera PC kierownic i PAD-ów z PSX i PS2; przenosi wibracje, Force Feedback oraz impulsy ze wszelkich przycisków i manetek.



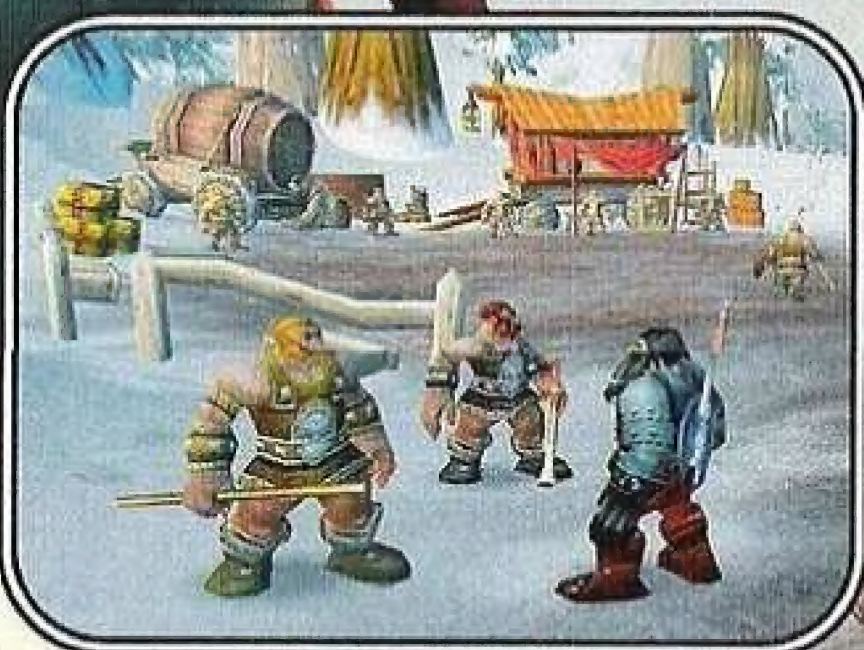
Sprzedaż wysyłkowa „Hawk”
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl



Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

WORLD OF WARCRAFT™

*Oby bogowie w swej mądrości
chronili wierny lud przed
plagą paladynów z Młotami*



Rosnąca popularność gier z gatunku MMORPG skłania coraz więcej firm do tworzenia nowych światów bądź adaptowania już istniejących. Blizzard, należący do tej grupy, zdecydował się przenieść słynnego WARCRAFTA w sferę bardziej bliską fanom serii. Wynikiem przedsięwzięcia jest powstający od dwóch lat WORLD OF WARCRAFT. Czym tytuł ten będzie się charakteryzował?

Twórcy WoW obiecują niespotykaną dbałość o szczegóły, przejawiającą się między innymi niezależnymi interakcjami otoczenia. Wszystko, co cię otacza, ma być poznawalne. Jeśli z okna domu widać pobliskie łańcuchy górskie, oznacza to możliwość ich odwiedzenia oraz zdobycia największego ze szczytów.

Spory nacisk położono także na skalowanie istot, obiektów czy odmierzenie odległości. Oczywiście występują typowe dla WARCRAFTA przerysowania. Mnie uderzyła przede wszyst-

kim nienaturalna tęgość postaci zaludniających poszczególne kontynenty (znakomicie oddają to screeny). Jednak zważywszy na charakter gry (lekko zbliżony do Warhammera) należało się tego spodziewać.

Fenomenalnie prezentują się za to bardzo płynne przejścia pomiędzy krainami. Animacja postaci w WoW zasługuje na takie same pochwały jak inne elementy programu. Gdy w trybie TPP przesuwasz kursor myszy na pobliskie przedmioty bądź osoby, można zaobserwować, jak twój bohater przechyla głowę w odpowiednim kierunku. Jeśli zadasz pytanie bądź podkreślisz swoją wypowiedź wykrzyknikiem, gesty odzwierciedlą formę, jakiej użyłeś. Dzięki temu rozmowy wyglądają interesująco i naturalnie.

Oprawa graficzna trzyma tradycyjny poziom produktów Blizzarda – mucha nie siada. Szczególnie powalający dla mnie jest wygląd miast, zarówno na zewnątrz jak i wewnątrz murów. Wielkość budowli oraz ich styl dorównuje całej serii WARCRAFTA. Nie zapomniano też

o takich detalach jak zmiana ubioru. Przecież nie wypada wybrać się na ucztę do burmistrza w kolczudze i pełnym uzbrojeniu!

Na temat dźwięku trudno napisać cokolwiek wiążącego, gdyż na razie dostępne są tylko skąpe fragmenty muzyczne powiązane głównie z konkretnymi lokalizacjami (np. Stranglethorn czy Elwynn Forest) oraz trailer filmowy. Bazując na ich melodyjnej zawartości czułem się raczej usatysfakcjonowany. Wiadomo za to, iż gra będzie udostępniana odpłatnie. W związku z tym powstanie całkowicie nowy system serwerów, ponieważ dotychczasowa sieć Blizzarda nie zapewnia wystarczającego wsparcia dla MMORPG.

Niestety, WoW nie ma jeszcze publicznie dostępnej bety (solidny minus), co w dużej mierze uniemożliwia jego obiektywną ocenę. Blizzard od lat szlifuje umiejętność przekładania kolejnych ostatecznych terminów, więc nie liczyłbym na słowność twórców, którzy zapowiadają pojawienie się bety jeszcze w tym roku. Pozostaje cierpliwie czekać.

*** Paweł „Cyberfish” Karaszewski

World of Warcraft

FPP / TPP MMORPG

* Blizzard Entertainment / CD Projekt
* www.blizzard.com/wow

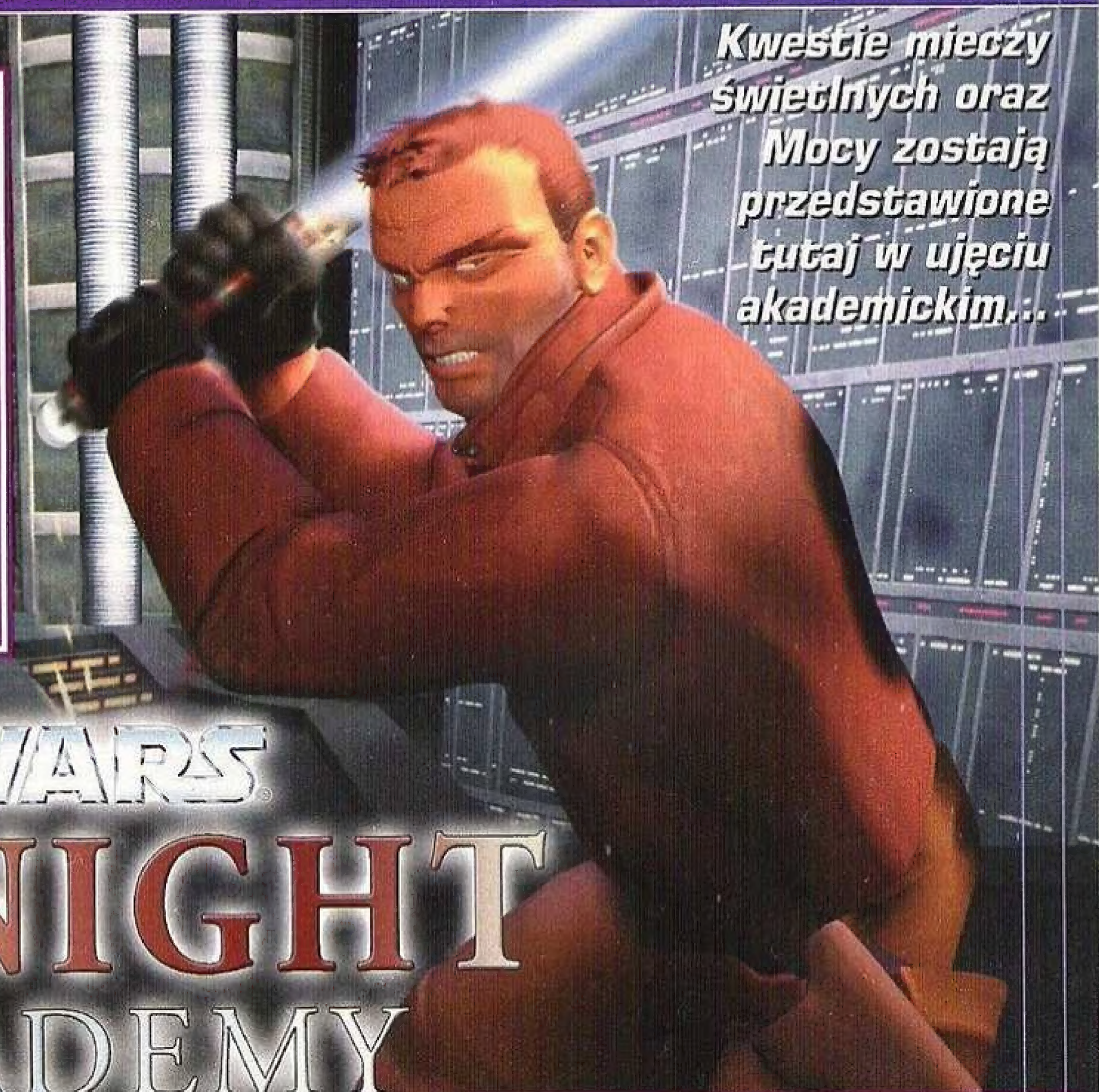
☐ Wersja polska
☒ Tryb multiplayer

* Premiera: nieznana
* Gra na platformy: PC

Kapłani Blizzarda nie zwykli zawodzić swoich wyznawców. Czekajcie, a będzie wam dane, szukajcie, a znajdziecie.



*Kwestie mieczy
świecących oraz
Mocy zostają
przedstawione
tutaj w ujęciu
akademickim...*



STAR WARS JEDI KNIGHT JEDI ACADEMY

Uwierz lub nie, ale LucasArts postanowił zrobić kolejną grę osadzoną w świecie Gwiezdnych Wojen. Z prostego powodu: w przypadku elektronicznej rozrywki najlepsze rozwiązania to rozwiązania sprawdzone. Mrówczą pracę odwalają chłopaki z Raven Software, zaś LucasArts w kooperacji z koncernem Activision (do którego należy Raven) zajmie się szeroko pojętą produkcją. Aha, czy ja już wspominałem, że chodzi o kolejną część JEDI KNIGHT?

Ostatnia odsłona serii – JEDI OUTCAST – spotkała się z bardzo życzliwym przyjęciem i graczy, i wiecznie zrzedzających recenzentów. Widać, że LucasArts ma zamiar kuć żelazo póki gorące – w końcu konwersja przygód

Kyle'a Katarna na Xboxa miała miejsce już jakiś czas temu i pewnie wkrótce przestanie wywoływać wśród graczy zamieszanie. Czas zatem na coś nowego.

O ile w poprzednich częściach JEDI KNIGHT wcieliłeś się w Kyle'a Katarna, tutaj nie jest to takie oczywiste – Katarn prowadzi razem z Lukiem Skywalkerem tytułową Akademię, do której wstępuje twój bohater. Stworzysz go sam na początku rozgrywki (włącznie z ustaleniem niezbędnych statystyk, a także takich faktów, do jakiej należy rasy i jakiego koloru ma włosy na nogach). Nie trzeba chyba tłumaczyć, że z taką postacią żyć będzie się znacznie łatwiej...

Cieężko oceniać grę przed jej premierą, ale pomysł prowadzenia własnej postaci przez arkana Mocy bardzo mi się podoba – zwłaszcza że tylko i wyłącznie od gracza zależeć będzie, jakich technik owa postać będzie się uczyć i którą ścieżkę Mocy wybierze. Co ciekawe, po raz pierwszy w serii JEDI KNIGHT będzie możliwość... wybierania zadań. Jak twierdzą autorzy gry, sub-questy będzie można spokojnie pominąć, chociaż to właśnie one mają umożliwić szczególnie efektowny rozwój prowadzonego przez gracza padawanę Jedi.

Porównując JEDI ACADEMY do jej poprzedniczki, możemy zauważyć jeszcze jedną istotną różnicę. Chodzi mianowicie

o redefinicję systemu walki mieczem świetlnym. Trzeba przygotować się zatem na konsolowy system combo-sów oraz ciosów specjalnych. Muszę przyznać, że jestem bardzo ciekaw, jak będzie to wyglądało w praktyce – zwłaszcza, że potężni rycerze Jedi będą mogli ponoć walczyć na dwa miecze albo ciskać we wrogów swoim orężem. Oczywiście w Akademii dostępne będą także bronie bardziej standardowe – jak kusza ziomków Chewiego czy choćby standardowy blaster – ale dla szanującego się rycerza Jedi nie są one najskuteczniejszymi środkami mniej lub bardziej masowej eksterminacji.

JEDI ACADEMY ma pojawić się na rynku pod koniec 2003 roku. Nie chcę być złym prorokiem, ale goście z LucasArts mają już bardzo niewiele czasu. JEDI ACADEMY – podobnie jak przywoływany tu JEDI OUTCAST – działać będzie bowiem w oparciu o zmodyfikowany kod graficzny QUAKE 3, a to oznacza... Nie wiesz, co? LucasArts musi koniecznie zdążyć przed premierą DOOM3, gdyż w przeciwnym razie JEDI ACADEMY wraz ze swoją przestarzałą technologią może się w zasadzie nie ukazywać.



Jedi Knight: Jedi Academy

FPP z elementami gry fabularnej

* LucasArts / LEM
* www.lucasarts.com/jediacademy

☐ Wersja polska
☐ Tryb multiplayer

* Premiera: koniec 2003
* Gra na platformy: PC

Akademia Jedi ogłasza nowy nabór!
W programie kursy obsługi miecza świetlnego i kontroli Mocy. O kilkudziesięciu krwawych misjach nie wspomnę...

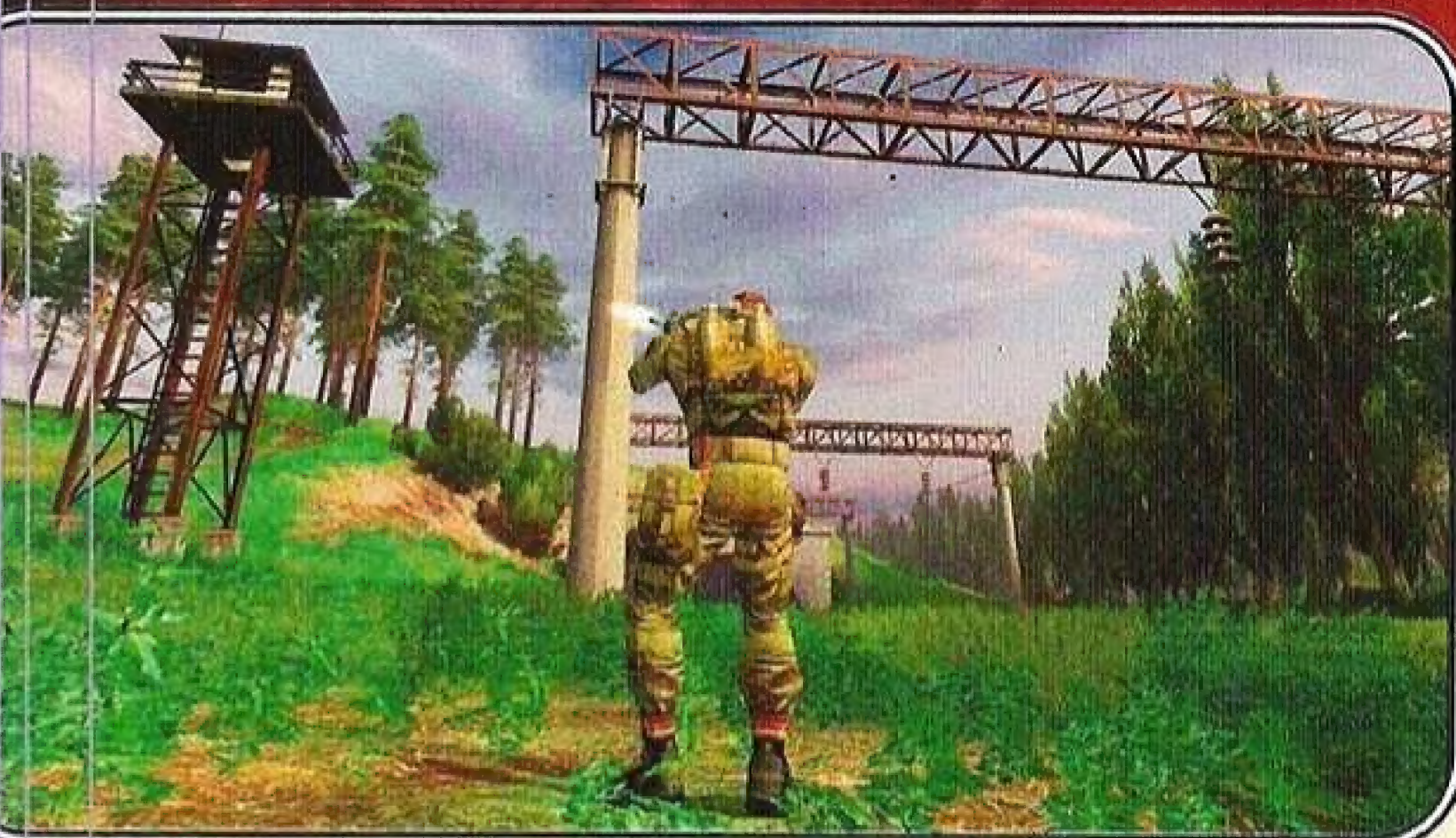


*** Maciej „Anzelmo” Ogiński

Oto gra, która ma
szanse zdmuchnąć
DEUS EX
z powierzchni Ziemi...

STALKER

oblivion lost



Termin „Stalker” znany jest miłośnikom kina science-fiction. Obraz pod tym tytułem nakręcił w 1979 roku wybitny radziecki reżyser, Andriej Tarkowski. Tym razem twórca pierwszej filmowej wersji „Solaris” posłużył się opowiadaniem „Piknik na skraju drogi” braci Strugackich. Zawierało ono opis Strefy Zakazanej, olbrzymiego obszaru nawiedzonego niegdyś przez wysoko rozwiniętą rasę obcych. W chwili obecnej strefa stanowi poligon doświadczalny Międzynarodowego Instytutu Cywilizacji Pozaziemskich. Odwiedzają ją też stalkerzy, szaleni ryzykanci poszukujący cennych, pochodzących z kosmosu artefaktów.

Z kolei ukraińskie miasto Czarnobyl po raz pierwszy pojawiło się w kronikach historycznych w 1193 roku. W XVI wieku przeszło w ręce Polaków. Należało m.in. do rotmistrza królewskiego i starosty orszańskiego Filona Kmity, a także do rodów Sapiechów i Chodkiewiczów. Swą dominującą rolę w regionie

utraciło w czasach Chmielnickiego. W efekcie na początku lat 80. ubiegłego wieku Czarnobyl liczył sobie niecałe 15 tysięcy mieszkańców. Miejsce na kartach historii zapewniła mu dopiero pewna elektrownia jądrowa...

26 kwietnia 1986 roku rozpoczął się eksperyment mający zwiększyć bezpieczeństwo pracy reaktora bloku czwartego. Niestety, wskutek błędu operatora przegrzał się jego rdzeń. Doszło do dwóch potężnych wybuchów. Uwolnione substancje promieniotwórcze skażyły terytoria państw sąsiednich, w tym Polski. Obszar wokół elektrowni zamknięto, ewakuowano też wsie i miasta w promieniu 200 kilometrów. I choć szacuje się, że pod względem ilości substancji promieniotwórczych uwolnionych do atmosfery katastrofa ta nie mogła równać się próbom z bronią jądrową, prowadzonym w czasie zimnej wojny przez USA i ZSRR, to bezpośrednia okolica Czarnobyla jest dziś dostępna jedynie dla wojskowych, stalkerów i naukowców.

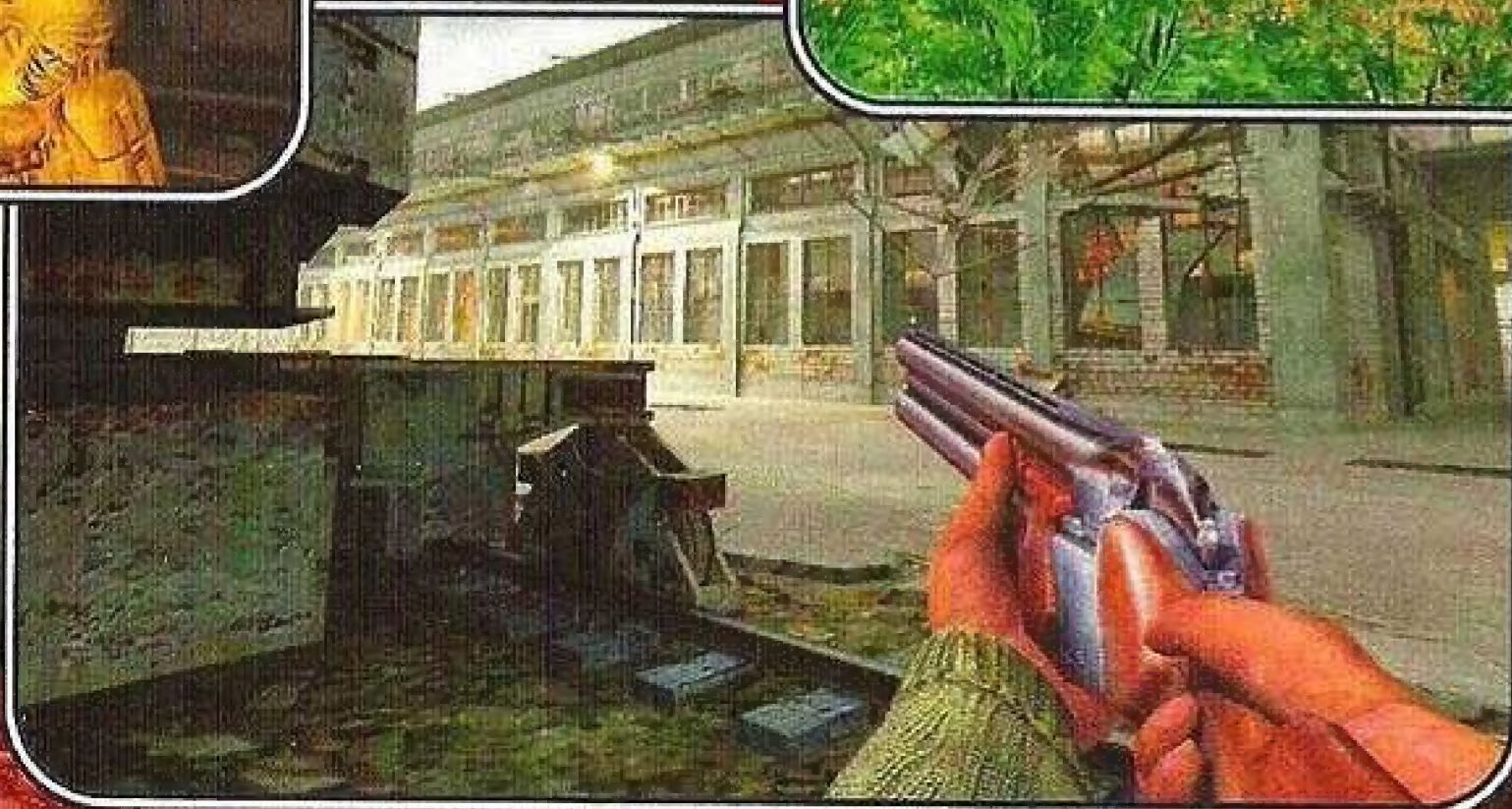
Akcja STALKER: OBLIVION LOST toczy się w 2030 roku w Strefie Zakazanej wokół elektrowni. Dzieją się tam dziwne rzeczy: tajemnicza mgła zasnuwa słońce, zmutowane zwierzęta rozszarpują ludzi, pojawiają się też potężne źródła energii. Główny bohater wyprawia się po artefakty. Bierze ze sobą broń (dostępnych 30 rodzajów pistoletów i strzelb, w tym AK-47, Makarov, Browning Hi-Power czy FN 2000) i samochód (w grze pojawiają się też jeepy, ciężarówki, a nawet śmigłowce

– wszystkie da się prowadzić!). Zwiedzając strefę odkrywa jej tajemnice, zdobywa pieniądze i walczy z mutantami. Rozmawia bądź handluje z napotkanymi ludźmi, przyjmuje od nich zlecenia. Przy okazji rozwija się, zdobywa nowe umiejętności i wartościowe przedmioty.

Przygotowany na potrzeby gry silnik X-Ray zaskakuje swoimi możliwościami. Nie dość bowiem, że jest w stanie wygenerować około 3 milionów polygonów na klatkę, to jeszcze obsługuje wszystkie współczesne technologie graficzne, także te wprowadzone w pakiecie DirectX9. Dzięki nim wszystkie tekstury, animacje i efekty atmosferyczne wyglądają REWELACYJNIE. Przykładowo na rękach głównego bohatera widać drobne włoski, odciski, minimalne pęknięcia i pory na skórze! Jakby tego było mało: programiści GSC Game World przenieśli do świata gry obszar kilkudziesięciu kilometrów kwadratowych wokół Czarnobyla. Wiele miejsc wygląda tak jak w rzeczywistości: widać ruiny miasta, poszczególne ulice i gmaszyska, nieprzebyte lasy, rzeki, wreszcie dźwigi pracujące nad betonowym sarkofagiem bloku czwartego!

Rozmach, jaki towarzyszy pracom nad STALKER: OBLIVION LOST sprawia, że coraz więcej graczy uważa grę za poważnego konkurenta nadchodzących CHROME i DEUS EX 2. Pojawili się nawet plotki, że sam papa DOOM 3 ma się czego obawiać. Kto wie, może za pół roku okaże się, że Rosjanie zmontowali pierwszą grę nowej generacji?

*** Michał „Joel” Zacharzewski



Stalker: Oblivion Lost

cRPG / FPP

- * GSC Game World
- * www.stalker-game.com

- ☐ Wersja polska
- ☒ Tryb multiplayer

- * Premiera: koniec 2003
- * Gra na platformy: PC

Najambitniejsza rosyjska gra komputerowa ostatnich lat! Jeśli będzie tak wielka, jak obiecują autorzy, osobiście zdejmę sobie czapkę z głowy. Wraz z peruką!

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. products in Europe

CD-R Hawk



Wypali? Na Pewno!

- ▼ parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- ▼ doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
- ▼ najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
- ▼ doskonałe wyważenie
- ▼ 48-krotna prędkość nagrywania

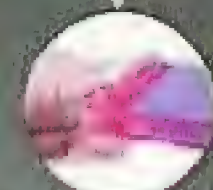
Slim Tower
10 PCS Nowość na rynku!



Jewel Box
10 Pack



Slim Case
10 Pack



Cake 50 CD-R



Cake 25 CD-R



Dyskietki
10 PCS



Cake 10 CD-R



CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność	700 Mb +0,1
Czas nagrywania	80 min
Średnica dysku	120 mm ±0,1
Średnica otworu	15 mm
Grubość	1,2 mm
Średnica powierzchni nagrywania	44,7 mm ~ 118 mm
Materiał nośnika	poliwęglan
Warstwa zapisu	ftalocyjanina
Warstwa odblaskowa	srebro
Warstwa ochronna	lakier pochłaniający prom. UV
Procent odbicia	>65%

Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk” tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00

dostawa w 24 godziny! Sklep internetowy: www.hawk.com.pl

Wylączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.

ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa, kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60

e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

STAR TREK ELITE FORCE II

Już za miesiąc kolejne spotkanie z kapitanem Picardem!

This is capitan Jean-Luc Picard, lub – zależnie od wersji językowej – mówi kapitan Jean-Luc Picard. Słowa te wypowiedziane były zawsze wtedy, gdy statek Federacji USS Enterprise leciał w Kosmos, by stać na straży porządku i prawa. Czy powyższe dwa zdania nie brzmią znajomo? Jak sądzę, większość czytelników od razu skojarzyła je z którąś z kinowych, telewizyjnych lub komputerowych serii Star Trek.

Niecałe dwa lata temu na rynku pojawiła się gra STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE. Gracz wcielił się

w członka grupy Hazard Team wysłanej na statek USS Voyager, aby odkryć prawdę na temat pewnych tajemniczych wydarzeń, które tam miały miejsce. Tych, którym wspomniany tytuł przypadł do gustu, zapewne ucieszy wiadomość, że już w czerwcu w sklepach pojawi się jego druga część – STAR TREK: ELITE FORCE II.

Po przeczytaniu tytułu pierwsze, co rzuca się w oczy, to brak słowa Voyager, które pojawiło się w nazwie poprzedniej części. To nie pomyłka, ale dostosowanie do fabuły programu, gdzie tym razem ekipa Hazard Team trafi na pokład samego USS Enterprise. Co więcej, komandosami dowodzić będzie nie kto inny, jak kapitan słynnego statku, sam

Jean-Luc Picard. Zadaniem gracza będzie likwidowanie wrogów znajdujących się na innych statkach kosmicznych, stacjach orbitalnych czy po prostu na różnych planetach.

Do przejścia dostaniesz 11 misji. W porównaniu z poprzednią częścią znacznej rozbudowie mają ulec lokacje. Nie jest to jedyna nowość, bowiem twórcy, jak wynika z udostępnionych informacji, postarali się zapewnić graczom maksimum wrażeń. Z tego powodu zostaną zmienione nie tylko miejsca walki, będzie również więcej wrogów, zarówno tych wywodzących się ze znanych gatunków typu Borg czy Romulanie, jak i zupełnie nieznanych. Co więcej, każdą misję można będzie wykonać na wiele różnych sposobów.

Do eliminacji przeciwników służyć ma wiele znanych z kina i telewizji urządzeń. Pojawia się pocziwy fajer, a także sprzęt romulański oraz broń charakterystyczne dla innych ras. Ogółem śmiertelności zabawek będzie w grze aż czternaście.

Oczywiście nie zabraknie też trybu Multiplayer. Będziesz mógł pograć w takie odmiany jak Capture the Flag, Modifiers (pośrodku planszy umieszczona zostaje jedna flaga, którą należy zdobyć i przenieść do bazy) czy Action Hero (jeden gracz zostaje wyposażony w maksymalną ilość broni, a reszta ma za zadanie go zlikwidować). Spodziewaj się też egzotycznych, a jednak zapowiadających się ciekawie Holomatch i Team Holomatch, gdzie gracze ganiają postaci wyglądające identycznie jak oni sami.

Podobnie jak w poprzedniej części, silnikiem gry będzie zmodyfikowany engine QUAKE III, który umożliwi generowanie większych przestrzeni poza pomieszczeniami. Strona wizualna produktu ma być lepiej dopracowana, w szczególności wszystkie postaci. A jak to wszystko sprawdzi się w praktyce, dowiemy się już za miesiąc.

*** Anna „Devi” Wojewódzka

Star Trek: Elite Force II

Zręcznościówka

* Ritual Entertainment / LEM
* www.st-ef2.com

☐ Wersja polska
☒ Tryb multiplayer

* Premiera: czerwiec 2003
* Gra na platformy: PC

Najpierw Voyager, teraz Enterprise – oby kapitan Picard zlecił wszystkim miłośnikom serii wykonanie ciekawych zadań. Wtedy fani FPP będą wniebowzięci!

WILL ROCK[®]

*Indiana Jones w skórze
Serious Sama...
Szalenie wybuchowa
mieszanka*



Dawno, dawno temu, w czasach przedpotopowych, kiedy po łąkach biegały księżniczki i zbierały kwiatki, w odległej krainie żyła sobie pewna bardzo urodziwa boginka. Nazywała się Silka i mieszkała w pałacyku na szczycie bardzo wysokiej góry. Tuż obok znajdowały się rezydencje wszystkich boskich istotek z papą Zeusem pod wpływem Hery na czele. Władomo też, że wspomniana Silka uwielbiała zwierzątka. Po obejściu pałętaty się jej amorki z tukami i człekoni-ki. Bogini miała też tygrysa, harpie i pieszka z trzema główkami.

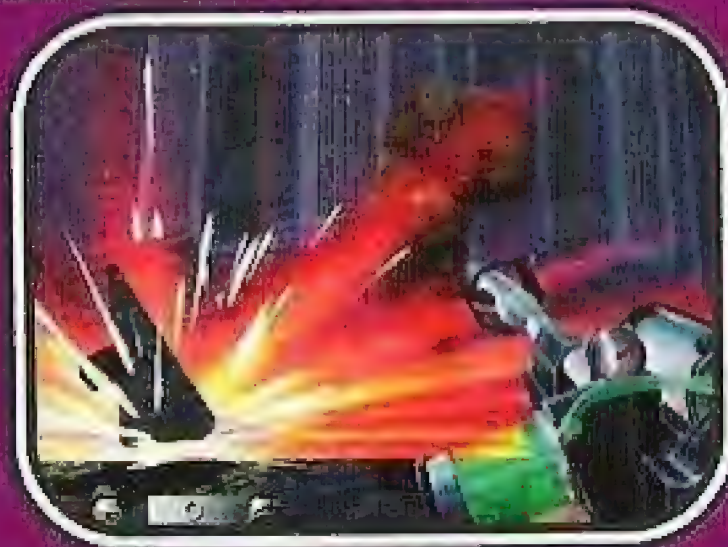
Parę tysięcy lat później ruiny boskich zamków zadrżały pod wpły-

wem potężnego trzęsienia ziemi. W mgnieniu oka na miejscu pojawili się pewni lekko szajbnięci studenci. Pogrzebali, pokopali, pomarudzili i ku swej radości stwierdzili, że właśnie odkryli bramę do Olimpu. Niestety, nie mogli jej otworzyć, gdyż Silka zamknęła się od środka. Próbowali tomu, dynamitu, bomby atomowej – nic. Wezwali więc na pomoc archeologów: słynnego awanturnika Williama Rockwella, jego ukochaną dziewczynkę Emmę oraz jej ojca, doktora Mocnagłowę.

Po paru godzinach machania pędzelkiem Mocnagłowa odstąpił zamek cyfrowy pałacowych wrót i wklepał właściwy kod. Uszczęśliwieni studenci... ukatrupili go. Przeróżnej Emmie przedstawili się jako wyznawcy papieża Zeusa, po czym ponieśli ją do wnętrza świątyni. CLICK! dowiedział się, że dziewczyna zostanie nową mi-
sią Gromowładnego, jeśli Will Rock, obecnie ciężko ranny, nie zdoła jej odbić. Sęk w tym, że przy okazji należy spuścić łomot fałszywym studentom oraz przybocznym zwierzątkom Silki.

Autorzy gry WILL ROCK nie kryją, że czerpią inspirację z takich przebojów jak DUKE NUKEM 3D czy SERIOUS SAM. Zapożyczyli z nich głównego

bohatera, zwalistego i niezbyt rozgar-
niętego blondyna, który wpięty strze-
la, a później dopiero myśli. To jemu tytan Prometeusz, który – jak wieść gminna niesie – poprzytykał się z Ze-
sem o jakąś wątrobę, oferuje nadnatu-
ralne moce. Dzięki nim Will szybko
regeneruje swe siły i zna podstawy
magii. Wciąż jednak preferuje klasycz-
ne metody rozwiązywania sporów. Na
wyprawę do Starożytnej Grecji bierze
więc pistolet, niezawodną strzelbę
oraz karabin maszynowy. Na miejscu
zdobywa też broń zamieniającą
wrogów w kamień, re-
wolwer strzelający
kwasem, niejaki nuc-
lear atomic gun,
wreszcie kuszę
miotającą płonące
strzały. W czasie
swej wędrówki Will
rozgląda się też za
pigułkami zawierają-
cymi wirtualne tarcze
bądź dopalacze do
pocisków.



Will Rock

FPP

* Saber Interactive / LEM
* www.will-rock.com/

☐ Wersja polska
☒ Tryb multiplayer

* Premiera: czerwiec 2003
* Gra na platformy: PC

Zwariowana strzelanina FPP, w której
najpierw rozwalasz wszystkich dookoła,
a dopiero później zastanawiasz się, czy
pociągnąć za cyngiel...

Przeciwnicy Willa Rocka rekrutują się
spośród służków Silki. Latające harpie
spadają na wrogów niczym kowadło
na bohaterów kreskówki, ożywione
szkielety wyskakują z piwnic, zaś
majestatyczne rzeźby minotaurów oży-
wiają w najmniej oczekiwanym mo-
mencie. Niekiedy po ekranie parady
kilkanaście stworów w sposób cha-
otyczny atakując gracza. Engine gry
radzi sobie z nimi bez większych pro-
blemów, oferując przy tym takie efekty
jak dynamiczne oświetlenie, odbicia
soczewkowe czy animacje cząstecz-
kowe. Nic dziwnego, że są już firmy
gotowe stworzyć na jego podstawie
swoje własne strzelaniny FPP.

WILL ROCK z pewnością nie wyjdzie
z cienia DOOM 3, jednak ma szansę
zdeklasować wciąż popularnego SE-
RIOUS SAMA. Sęk w tym, że kto pod-
niesie swoje łapki na boginkę Silkę,
zostanie zabity na śmierć, a później
ukatrupiony w męczarniach... Wielki
Joel nie zna litości!

*** Michał „Joel” Zacharzewski

INDYCAR SERIES

*Już wiadomo, co robiła
firma Codemasters
podczas chwilowej
nieobecności na rynku*



Codemasters sypie nowymi tytułami jak z rękawa. COLIN McRAE RALLY 3 i TOCA RACE DRIVER to zaledwie dwie znakomite pozycje z półki gier samochodowych, które ukazały się niedawno, a już w kolejce czekają następne potencjalne przeboje. Swoje pięć minut przeżywa właśnie jeden z najbardziej lubianych sportów samochodowych Ameryki, Formuła 3 amerykańskiej ligi IRL (pierwszy wyścig Indianapolis 500 odbył się w... 1911 roku).

IRL, czyli INDY RACING LEAGUE to ogromne owalne tory oraz superszybkie

„wyścigówki” z zewnątrz przypominające te z Formuły 1. Moc ich silników może dochodzić nawet do 650 KM (rozpędzają samochód do 100 km/h w niespełna 3 sekundy)! Ośmiocylindrowe motory w układzie V i o pojemności 3.5 litra robią swoje, a bolidy konstruowane są w taki sposób, aby ich waga była jak najmniejsza. A skoro na torach IRL trzeba jeździć w kółko, w lewą stronę, pojazdy charakteryzują się kiepskimi przyspieszeniami, ale bardzo wysoką prędkością maksymalną – ponad 352 km/h.

INDYCAR SERIES to przede wszystkim uczta dla fanów Formuły 3, których oczywiście najwięcej jest w Ameryce. Dane o zespołach, kierowcach, torach i samochodach pochodzą z roku 2002, a wszystko zostanie wzbogacone o fragmenty transmisji telewizyjnej, która ma zbudować odpowiednią atmosferę rywalizacji (trzeba pamiętać, że wyścigi IRL to wielkie, dopracowane w najdrobniejszych szczegółach widowisko). W grze podziwiać będzie można 27 modeli samochodów z IRL i ich kierowców (m.in. team Pennzoil Panther Racing i Sama Hornisha Juniora), 14 rzeczywistych tras, np. Pikes Peak International Raceway czy Texas Motor Speedway. Oczywiście nie zabraknie także toru Indianapolis Motor Speedway, na którym odbywa się największy spektakl IRL, sławny wyścig Indianapolis 500. Ciekawą innowacją zastosowaną w INDYCAR SERIES będzie Advanced Genetic AI System, dzięki któremu odwzorowano charakterystyczne zachowanie się na torze każdego występującego w lidze zawodnika!

Zarówno od strony graficznej, jak i fizyki jazdy, INDYCAR SERIES ma być jedną

z najbardziej dopracowanych gier wyścigowych o Formule Indy. Wszystko ma tutaj wyglądać wyjątkowo realistycznie – samochody, model zniszczeń, wygląd ekip technicznych obsługujących tor czy mechaników czekających na ciebie w pitstopie. Wszystkie samochody przedstawione zostaną z zachowaniem najdrobniejszych szczegółów, takich jak umiejscowienie reklam na bolidzie i kombinezonie kierowcy. Co więcej, wyprzedzenie kolumny ponad dwudziestu pędzących wyścigówek nie powinno zwolnić animacji ani na chwilę!

Model jazdy ma charakteryzować się doskonałą, natychmiastową i pewną reakcją pojazdu na komendy wydawane przez gracza. Dokładnie tak samo reaguje samochód wyścigowy Indy – wystarczy lekkie poruszenie kierownicy, a bolid idealnie wchodzi w zakręt. Efekty wywołane przez stłuczki będą bardzo widowiskowe – zarówno te po zderzeniu się z innym samochodem

(latające kawałki blachy, pogięta karoseria, urwany spojler), jak i po uderzeniu w nieruchomą przeszkodę (przebita opona, urwane koło). Trzeba będzie oczywiście pamiętać, że spotkanie pojazdu z zewnętrzną bandą już przy pierwszej okazji może skończyć się tragicznie i pogrzebać twoje szanse na zajęcie miejsca na podium. Do graficznych smaczków należy zaliczyć także ładne samochody obsługi technicznej wyścigu, które wjeżdżają na tor i pilotują wszystkie bolidy do czasu, kiedy nie zostaną usunięte z nawierzchni szczątki pechowego pojazdu. Oczywiście również panowie z obsługi pitstopu, z uśmiechem na twarzy wymieniający opony, dolewający benzyny... a wszystko to w kilka sekund!

Liga IRL nigdy nie interesowała specjalnie producentów gier. Może się to zmienić od chwili ukazania się na rynku INDYCAR SERIES.

*** Michał „Krooger” Cichy



IndyCar Series

Wyścigi

* Codemasters / CD Projekt
* www.codemasters.com

☐ Wersja polska
☒ Tryb multiplayer

* Premiera: drugi kwartał 2003
* Gra na platformy: PC, PS2, Xbox

Jeśli INDYCAR SERIES zostanie tak dopracowane, jak szumnie zapowiada Codemasters, tytuł może okazać się czarnym koniem wirtualnych wyścigów. Nie codziennie w końcu wychodzą gry o Formule 3!



5.1 HOME THEATER SYSTEM

pasmo przenoszenia: 20Hz~20kHz • P.M.P.O. - 2500 Wat • głośnik centralny - 3" 8Ω 2Wx2,
głośniki satelity - 3" 4Ω 4,5Wx4, głośnik niskotonowy 5 1/4" 4Ω 30W
standard wejścia - 9 PIN DIN, 6 x cinch (5.1), 2 x cinch (AUX) • bezprzewodowy pilot



**5.1 HOME THEATER SYSTEM
MM2500
SOUND PRO**

Wszystkie głośniki
z drewna!



Cechy wspólne rodziny - 5.1 HOME THEATER SYSTEM

- ▶ własny wzmacniacz
- ▶ satelicki, które można powiesić na ścianie
- ▶ głośnik niskotonowy skierowany w dół
- ▶ stożkowe nóżki nie przenoszące drgań
- ▶ krystaliczny, przestrzenny dźwięk
- ▶ możliwość podłączenia: odtwarzacza DVD, konsoli, CD, karty dźwiękowej komputera



**MM1500
5.1 HOME THEATER SYSTEM**

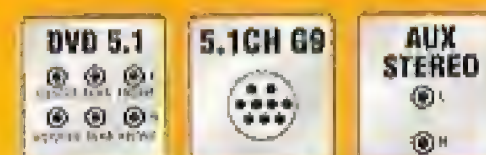
pasmo przenoszenia: 50Hz~20kHz • P.M.P.O. - 1500 Wat • impedancja: głośnik centralny - 3" 4Ω 3W, głośniki satelity - 3" 4Ω 3Wx4, głośnik niskotonowy 5 1/4" 4Ω 5W
standardy wejścia dźwięku: 9 PIN DIN, 3 x mini jack (5.1) • możliwość podłączenia urządzeń działających w standardzie 5.1 • zewnętrzny panel sterujący • subwoofer wykonany z drewna

- ▶ Komputer
- ▶ Konsola
- ▶ Telewizor
- ▶ DVD

Usłysz je
wszystkie
w przestrzeni
dźwięku **5.1**



Głośniki wyposażone
w możliwość jednoczesnego
podłączenia i sterowania,
za pomocą pilota,
dźwiękiem z kilku źródeł



WYBIERZ **SWOJE**
ŹRÓDŁO DŹWIĘKU



**5.1 HOME THEATER SYSTEM
MM4500
SOUND PRO CLASSIC**



pasmo przenoszenia: 20Hz~20kHz • P.M.P.O. - 4500 Wat • głośnik centralny - 3" 16Ω 5Wx2,
głośniki satelity - 3" 8Ω 10Wx4, głośnik niskotonowy 5 1/4" 8Ω 35W
standard wejścia - 9 PIN DIN, 6 x cinch (5.1), 2 x cinch (AUX) • bezprzewodowy pilot

Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

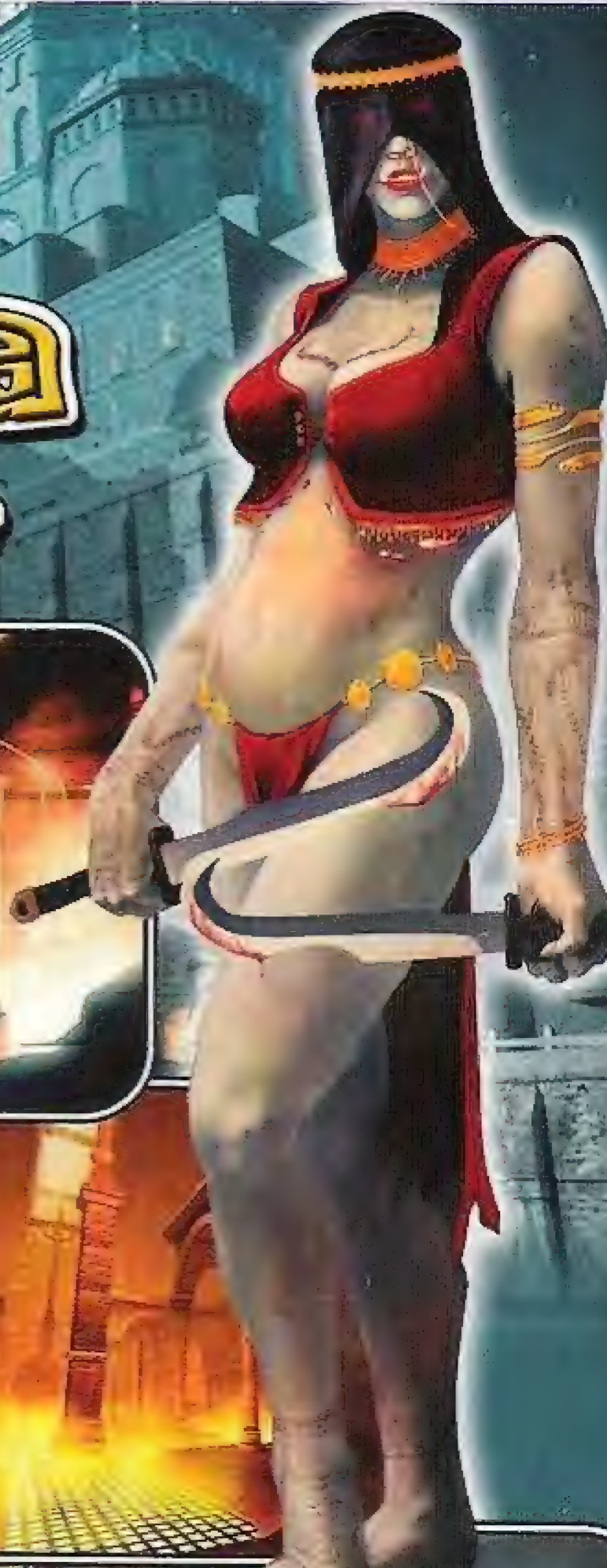
Sprzedaż wysyłkowa „Hawk” tel. (022) 332-34-52, Pon.-Pt. w godz. 10.00-18.00 - dostawa w 24 godziny!
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o. ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa,
kontakt: tel.: (022) 332 34 50, fax: (022) 332 34 60 e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl



**Noc 1001.,
ponoć ta ostatnia.
Wciąż nie śpię.
Gram w PRINCE
OF PERSIA...**

Prince of Persia Sands of Time



się. Zapadł się w siebie, zmizemiał, wydawało mu się nawet, że mu jakiś furiał księżniczkę porwał. Biegał więc po podziemiach, skakał z korytarza na korytarz, rozwalal zapadnie zabezpieczające skarbiec przed złodziejami. Przy okazji unikał stalowych szczęk, pojedynkował się z gwardzistami, zbierał flaszki z winem i obalał na miejscu. Było z nim źle.

Historia opisana w baśni „Piach Czasu” rozpoczęła się, gdy pijany w trzy bele jedwabiu książę stwierdził ku zdziwieniu swych podwładnych, że oto jego zamek atakuje dobry znajomy, Zły Wezyr. Młodzieniec zamachnął się wówczas magicznym sztyletem w klepsydrę z piachem czasu. Ten rozsypał się, mieszając przeszłość z przyszłością. By ratować tron książę musiał wypić piwo, którego właśnie sobie nawarzył.

Gra PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME to czwarta już opowieść o walecznym księciu rodem z dalekiej Persji. W odróżnieniu od poprzedniej części ta zapowiada się wymiennie. Programiści zrozumieli, jakie błędy popełnili w PRINCE OF PERSIA 3D i jakich niedoróbek udało się uniknąć twórcom wciągających ORIENTALNYCH NOCY. W efekcie w nowej grze Ubi Soft zobaczysz to, co w trójwymiarowych przygodówkach było zazwyczaj niedopracowane: oryginalny, pełen zaskakujących zwrotów akcji scenariusz. Wydarzenia mają się toczyć w olbrzymim tempie, a ich dynamikę zwiększają przerywniki wyreżyserowane przez samego Jordana Mechnera. Jako źródło inspiracji programiści podają filmy takie jak „Przyczajony tygrys, ukryty smok”, „The One” czy „Pewnego razu w Chinach”. Dodają jednak szybko, że starali się nie przesadzić z kopiowa-

niem sprawdzonych pomysłów. PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME ma być przede wszystkim grą oryginalną, a dzięki temu nieprzewidywalną i trzymającą w napięciu.

Kolejny mocny punkt stanowi szata graficzna programu. Silnik JADE, który zebrał znakomite recenzje w czasie szesnastu letnich targów E3, zapewni grze bardzo realistyczny wygląd wnętrza, jakże daleki od kreskówkowego pierwowzoru. Wizytówką programu stanie się animacja. Główny bohater, gibki i szalenie elastyczny młodzieniec, już w wersji alpha porusza się bardzo naturalnie. Miętko skacze z liany na lianę, biega lekko się pochylając, doskonale fechtuje z napotkanymi strażnikami. Z gracją unika pił, stalowych szczęk czy zapadni. Za interakcje z otoczeniem odpowiada zresztą ten sam kod, który wcześniej wykorzystano w SPLINTER CELL. Część ludzi pracujących nad tym znakomitą programem przeszła niedawno do ekipy tworzącej PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME.

Frustrująca przygoda, dobra grafika, dynamiczne walki i ciekawe zagadki, winko walające się po korytarzach – brzmi nieźle. To jak, wpadasz na perską imprezkę?

** In real life:
Zły Wezyr*

*** Michał „Joel” Zacharzewski



Prince of... Sands of Time

Zręcznościówka

* Ubi Soft / LEM
* www.ubisoft.com

☐ Wersja polska
☐ Tryb multiplayer

* Premiera: grudzień 2003
* Gra na platformy: PC, Xbox, PS2, N64

Dawno, dawno temu była sobie taka platformówka, w której młody książę Persji ratował księżniczkę z opresji. Przyszedł czas na re-play! Wydaje się, że dość udany...



Jordan Mechner

Nowojorczyk, absolwent Yale. Do branży dostał się szturmem, kodując (sam jeden!) pierwszą poważną bijatykę na komputery osobiste – grę KARATEKA. Trzy lata później, w 1989 roku, świat ujrzał PRINCE OF PERSIA. Program zachwycił animacją głównej postaci. Mechner przygotował ją, analizując zapis wideo, na którym jego brat biegał, skakał i machał kijem. Gra doczekała się aż 20 różnych konwersji i zdobyła dziesiątki nagród. Jej dwie kolejne części nie były już tak dobre, choć wielu graczom się podobały. W tym czasie Mechner wyreżyserował kilka filmów dokumentalnych i cenioną przygodówkę LAST EXPRESS.

Tom Clancy's
RAINBOW SIX 3
RAVEN SHIELD

PL
PROFESJONALNA
POLSKA WERSJA



16:25

**ŻADNEGO KOMPROMISU
KONIEC TERRORU**

POPROWADŹ ZESPÓŁ RAINBOW



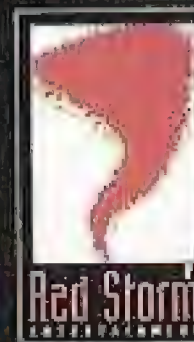
ORYGINALNA I NAJLEPSZA GRA STAŁA SIĘ NIEDOSIĄGNIĄ

Zamów już dziś w sklepie

www.mig.pl



PLAY
www.play-it.pl



Play It On
ubi.com

Ubi Soft

Zważywszy na poziom poprzednich produkcji z serii TOTAL WAR, można się spodziewać wulkanu znakomitych pomysłów

ROME

TOTAL WAR



Wszystko zaczęło się od walki o władzę nad Japonią w SHOGUNIE (hai, Randall san!), potem był najazd Mongołów – MONGOL INVASION [i nie chodzi tu bynajmniej o wizytę Randalla i jego znajomych – Frogger], jeszcze później przyszło nam borykać się z kłopotami świata średniowiecznego (MEDIEVAL), a w maju pojawi się opowieść o wojnie z Wikingami o panowanie nad Brytanią (VIKING INVASION). Jednak wszystkie te znakomi-

te, entuzjastycznie przyjęte i zbierające tony nagród oraz wyróżnień gry mogą zblaknąć przy ROME. Jeśli tylko choć część zapowiedzi autorów zostanie spełniona (a gra jest już w zaawansowanej fazie realizacji), to miłośnicy strategii otrzymają program wyjątkowy i nowatorski. Rolls Royce'a wśród małych fiatów.

Ogólne założenia:

1. Akcja gry rozpoczyna się w roku 264 p.n.e. (wybuch pierwszej wojny punickiej pomiędzy Rzymem a Kartaginą), a kończy się w 14 roku n.e. (śmierć cesarza Oktawiana Augusta).

2. ROME będzie (podobnie jak poprzednicy) połączeniem strategii turowej (mapa strategiczna, zarządzanie gospodarką, przesuwanie armii, dyplomacja) ze strategią czasu rzeczywistego (konflikt na mapie taktycznej). W tym drugim trybie można będzie używać pauzy i wydawać w tym czasie rozkazy, a nawet całe sekwencje rozkazów.

3. Twoim zadaniem jest rozegranie kampanii imperialnej dowodząc siłami Rzymu. Ale możesz również pokierować wojskami w licznych mini-kampaniach oraz rozegrać pojedynce, historyczne bitwy.

4. Nie tylko toczysz walkę o podbój świata, ale musisz również uważać na różne frakcje rywalizujące w samym Rzymie, a także



liczyć się z siłą Senatu (na początku kampanii jest on ci przychylny, lecz w miarę jak nabierasz siły, nastawienie senatorów zaczyna się zmieniać).

5. Program zostanie przygotowany również z myślą o graczach niedoświadczonych, dla których opracowano szereg ułatwień (gracz doświadczony może z nich zrezygnować).

Mapa strategiczna:

1. W ROME również mapa strategiczna przedstawiona zostanie w 3D, z możliwością zbliżania i oddalania obrazu. Zmiany zachodzące na mapie strategicznej znajdą odbicie na mapie taktycznej (np. jeśli wybudujesz fort, to będziesz mógł się w nim bronić w czasie bitew) i odwrotnie (jeśli wróg w czasie bitwy zniszczy fort, to zniknie on z mapy strategicznej).

2. Twórcy zrezygnowali ze sztuczne-

go podziału na prowincje! Od tej pory dochody będą liczone za posiadanie konkretnych miast. W nich też rezydować będą gubernatorzy.

3. Gracz będzie mógł ustawić na mapie strategicznej swoje jednostki, tak by po przejściu na mapę taktyczną okazało się, iż strzegą one górskich przesmyków czy mostów na rzekach. Możliwe stanie się wznoszenie fortów na szlakach zagrożonych przemarszem wrogich wojsk.

4. Rozbudowane zostaną działania dyplomatyczne. Możliwy stanie się przemarsz wojsk przez terytorium sojusznika, żądanie daniny od słabszego wroga, podpisywanie traktatów gospodarczych, a nawet handel całymi terytoriami!

Pole bitwy:

1. Teoretycznie gracz będzie mógł wziąć udział w walkach toczących się na 10 tysiącach pól bitew (oczywiście przedstawionych w 3D).

2. W walce będzie mogło wziąć udział naraz około 5 tysięcy jednostek.

3. Walki toczyć się będą mogły nie tylko na polach, w lasach i górach, czy na pustyni (jak w poprzednich częściach), ale również na terenie miast.

4. Wprowadzone zostaną liczne opcje uatrakcyjnijające bitwy. W czasie walk o miasta każdy budynek będzie mógł stać się twierdzą obrońców, mury trzeba będzie wysadzać (saperzy), rozbijać za pomocą machin oblężniczych lub zdobywać podstawiając drabiny.

5. Gracz skorzysta z dziesiątków jednostek o zróżnicowanych umiejętnościach (siła ataku, obrony, szybkość itp.) – od barbarzyńskich germańskich wojowników, przez greckich hoplitów, aż po kartagińskie słonie.

*** Jacek „Randall” Piekara



Rome: Total War

Strategiczna

* Activision / LEM
* www.totalwar.com

☐ Wersja polska
☒ Tryb multiplayer

* Premiera: IV kwartał 2003
* Gra na platformy: PC

Zapowiada się epokowe wydarzenie w kategorii gier strategicznych. Po ROME: TOTAL WAR świat nie będzie już taki sam, a wszyscy będą musieli równać do najlepszego produktu na rynku



PlanetSide

**Stale łączy,
termos kawy i leciśz!..**

Po wielkim sukcesie erpegowego EVERQUESTA firma Sony postanowiła wydać kolejną wieloosobową grę sieciową. Tym razem pomyślano o miłośnikach gier akcji. Wprowadzie PLANET-SIDE ma być połączeniem RPG i FPS, jednak z dostępnych informacji wynika, że ten drugi gatunek będzie w rozgrywce znacząco dominował. Po raz pierwszy o tym tytule zrobiło się głośno podczas targów E3 w 2001 roku. Jednak wbrew zapowiedziom gra nie ukazała się przed Gwiazdką i sporo osób zdążyło o niej zapomnieć. Obecnie program jest w fazie betatestów i lada dzień powinien pojawić się w sklepach. Niestety, na razie tylko na Zachodzie...

Akcja PLANETSIDA toczy się w krainie Auraxis, składającej się z 10 różnych kontynentów. Każdy z nich wyróżnia odmienny kształt i klimat, taka sama ma być tylko powierzchnia, która wyniesie 64 kilometry kwadratowe. O władzę nad tą krainą walczą trzy imperia: zwolennicy starych porządków Terran Republic, miłośnicy wolności New Conglomerate oraz będący pod wpływem obcych Vanu Sovereignty. Gracz oczywiście musi opowiedzieć się po jednej ze stron.

Będziesz miał możliwość utworzenia do czterech postaci, które muszą należeć do tego samego imperium.

Jeśli ktoś będzie chciał grać na zmianę jako żołnierz różnych stron, będzie zmuszony do założenia konta na więcej niż jednym serwerze. Na każdym z nich może grać najwyżej 3500 osób i tylko tyle będzie mogło bawić się równocześnie w tym samym świecie. Najciekawszy jest jednak fakt, że wszystkie działania pojedynczych bohaterów wpływają w widoczny sposób na losy całego imperium. Podobnie jak w BATTLEFIELD 1942 gracz może zdecydować, jakim typem postaci pragnie zostać. Zdecydowana większość zapewne wybierze prostego żołnierza, jednak dla bardziej wymagających przewidziano kilka odmiennych propozycji, takich jak haker, inżynier czy medyk.

W trakcie walki zdobywa się dwa typy doświadczenia. Zebranie odpowiedniej liczby punktów Battle Experience pozwala na dodanie do różnorodnych certyfikatów zwiększających umiejętności bohatera. Każdy nowy certyfikat to możliwość posługiwania się nowymi bronią, kombinizonami czy pojazdami. Wprowadzie liczba

dostępnego wyposażenia nie została jeszcze oficjalnie ustalona, ale zapowiada się naprawdę imponująco.

W przeciwieństwie do FPS'ów takich jak DOOM czy UNREAL bohater nie będzie mógł jednocześnie posiadać wszystkich rodzajów broni. Standardowy kombinizon ma miejsce za ledwie na jedną sztukę broni krótkiej i jedną długiej. Jego

ulepszone wersje będą oferowały dodatkowe miejsce na broń i opcje niewidzialności.

Najmniej informacji ujawniono odnośnie drugiego typu doświadczenia czyli Command Experience. Jak sama nazwa wskazuje, będzie ono związane z umiejętnościami dowodzenia oddziałem, jednak

szczegóły tego elementu gry są na razie pilnie strzeżone.

Szykuje się naprawdę rewelacyjna gra sieciowa, która powinna spodobać się wszystkim miłośnikom DOOMA czy UNREALA. Na koniec bardzo ważna informacja dla osób korzystających z usług internetowych jedynej słusznej telekomunikacji. Według zapowiedzi producenta w PLANETSIDIE będzie można grać już za pomocą modemu 56 kb. Ciekawe jednak czy Sony wystawi w Polsce chociażby jeden serwer? Trzy tysiące graczy na pewno by się w naszym kraju znalazło...

... Artur „Kroko” Kowalski

PlanetSide

FPS/RPG

* Sony Online Entertainment / Brak
* www.planetside.com

☐ Wersja polska
☒ Tryb multiplayer

* Premiera: maj 2003
* Gra na platformy: PC

Intrygująca gra sieciowa dla miłośników DOOMA. Kilka nowych i ciekawych rozwiązań, tylko czy będzie można pograć w Polsce? Trzymamy kciuka za firmę Sony...



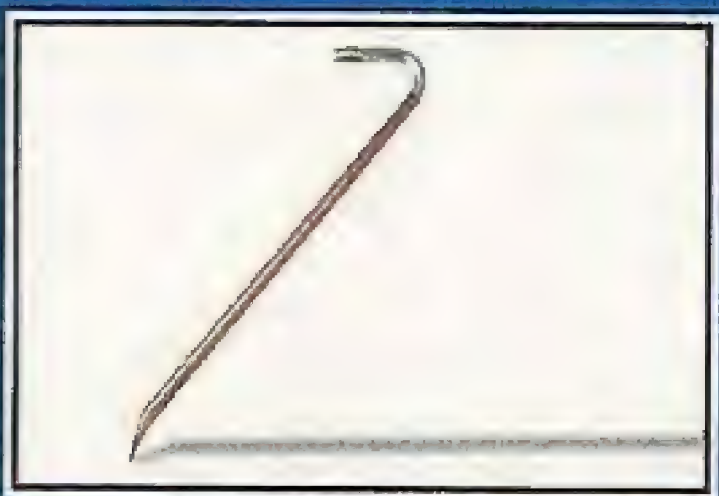
Wkrótce WWiedźmin

Prace nad grą WIEDŹMIN, będącą cRPG'iem bazującym na prozie Andrzeja Sapkowskiego, idą pełną parą. W dniu 1 czerwca zostanie otwarta oficjalna strona programu, którą znajdziesz pod adresem www.thewitcher.com. Przy okazji prezentujemy też jako pierwszy ciepłutki screen z tej rewelacyjnie zapowiadającej się gry.



Half-Life 2

Na targach E3 zaprezentowana została wczesna wersja strzelaniny HALF-LIFE 2. Gotowy program trafi do sklepów w okolicach Gwiazdki 2003. To wystarczy, by każdy miłośnik strzelanin FPP piał z zachwytu jak kura po zniesieniu jajka. Screeny na razie trzymane są w tajemnicy.



Kręcą Resident Evil 2

Paul Anderson, reżyser filmu „Resident Evil”, rozpoczął już przygotowania do realizacji jego drugiej części, noszącej podtytuł „Apocalypse”. W chwili obecnej kompletowana jest obsada. Swą zgodę na powrót na ekrany wyrazili już Milla Jovovich i Eric Mabius. Za kamerą stanie Alexander Witt.



Men of Valor: Vietnam

Moda na Vietnam trwa. Na Zachodzie tną już w VIETCONG i VIETNAM: LINE OF SIGHT, w produkcji znajduje się BATTLEFIELD: VIETNAM, a w Azji to nawet państwko o tej nazwie założyli. Nic



dziwnego, że twórcy pecetowej wersji MEDAL OF HONOR wzięli się do pracy nad własną wersją konfliktu z końca lat 60. Akcja MEN OF VALOR: VIETNAM rozpoczyna się wraz z wcieleniem głównego bohatera do wojska. Dzielny szeregowiec trafia na front i... okazuje się, że azjatyckie dżungle wcale nie są tak przyjemne jak, dajmy na to, plaża w Normandii. Wróg czai się w krzaczorach, wokół latają napalmy, zaś towarzyszący mu sterowani przez komputer żołnierze nieustannie trzęsą portkami. Kolejne potyczki – m.in. ofensywa pod Tet i bitwa o bazę sił powietrznych w Danang – pozwolą na wykorzystanie m.in. AK47 i M79. Autorzy gry zapowiadają, że program czarować będzie przede wszystkim niesamowitą atmosferą towarzyszącą chaotycznym potyczkom w wilgotnej, tropikalnej gęstwinie. Obiecują też, że zranieni żołnierze będą krwawić. Tym samym potężna wada MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT odchodzi w niebyt. Powiedzmy jej głośno „Adieu”!

Sydney Mystery

PC

W połowie lat 90. Szarzy Użytkownicy Pecetów zezłomowali swoje stacje dysków miękkich (co za ohydna nazwa!) i zastąpili je błyszczącymi czytnikami CD, działającymi z oszałamiającą prędkością x2 i x4. Na rynku zaczęły pojawiać się gry wykorzystujące pojemność nowego nośnika. Wśród nich wyróżniały się tzw. przygodówki filmowe. Takie produkcje jak X-FILES czy BLACK DAHLIA oferowały proste zagadki okraszone aktorskimi scenkami, kręconymi cyfrową kamerą video. Moda na nie przeminęła wraz z przebojami pokroju ATLANTIS czy FAUST. Okazuje się jednak, że nie do końca. W SYDNEY MYSTERY wcielisz się w postać prywatnego detektywa, któ-



remu ktoś porwał wuja Freda. Śledztwo zaprowadzi cię we wszystkie urokliwe zakątki byłej brytyjskiej kolonii karnej, włącznie ze słynnym gmachem opery, portem, dawnymi koszarami Hyde Park Barracks i katedrami Saint Mary i Saint Andrews. Trafisz też do pobliskiego buszu, w którym – jak głosi plotka – żyją kangury, koale i jakiś teksański prezydent.

Full Throttle: Hell on Wheels

Kontynuacja jednej z najciekawszych przygodówek firmy LucasArts. Po raz wtóry wcielasz się w postać Bena, zwariowanego rockersa o nieco sarkastycznym poczuciu humoru. Wczoraj zaparkowałeś swojego choppera na parkingu leżącym w całkiem uroczym miasteczku. Dziś okazało się, że pewna bardzo brzydka korporacja zamierza przerobić całą okolicę na kluski mielone, a na ich gruzach wybudować potężną fabrykę. Wskakujesz więc na swojego Corleya i wraz z garstką przyjaciół ruszasz do boju o kiepskie piwo, tanie części zamienne, parkingi dla zatłuszczonych kierowców ciężarówek oraz szeroko rozumianą demokra-

PC, PS2, XBOX



cję. Czeka cię seria skomplikowanych zadań zręcznościowych przerywanych złożonymi zagadkami, możliwość rozmowy z bandą około 50 postaci niegrywalnych oraz dużo, dużo świetnej komiksowej grafiki. Premiera zimą.

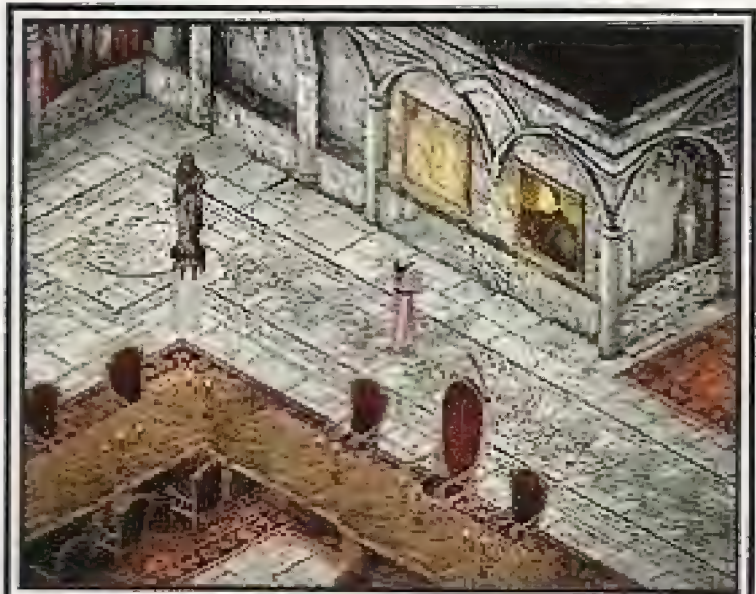
Black 9 PC, PS2, XBOX



Gra GOTHIC, mimo znakomitych recenzji, nie doczekała się zbyt wielu potomków. Dopiero teraz w Sieci zaroilo się od zapowiedzi cRPG'ów wykonanych w konwencji FPP / TPP. Autorzy BLACK NINE zakupili silnik znanej strzelaniny UNREAL i ubrali go w ciuszki z roku 2080. Dziewięć mrocznych Illuminati (tajnych stowarzyszeń) toczy bój o władzę nie przebiegając w środkach. Przemoc przenosi się na ulice, zwykli ludzie sięgają po broń i przestają wierzyć politykom. W tych jakże trudnych warunkach pewien najemnik próbuje dociec prawdy o otaczającym go świecie i zapewnić swoim dzieciom dach nad głową, darmowy dostęp do edukacji i całą resztę socjalistycznych bzdetów. Wśród zalet gry wymienia się galerię interesujących postaci, możliwość ulepszania ich za pomocą najnowszymi osiągnięć nanotechnologii oraz nieliniowy scenariusz. A wady programu? O dziwo, na obecnym etapie produkcji nie wymienia się ich wcale.

Inquisitor PC

Akcja nowej czeskiej gry cRPG toczy się w alternatywnej wersji średniowiecza. Trwa właśnie zadyma między Inkwizycją i rosnącymi w siłę heretykami. Choć Sanctum Officium pali jedną czarownicę za drugą i w okrutny sposób rozprawia się z nielegalnymi stowarzyszeniami religijnymi, sekta Dzieci Nowego Porządku nieprzerwanie zdobywa sympatyków. Budzi przez to niepokój króla, który postanawia wmieszać się w konflikt. I w tak pięknych okolicznościach przyrody młody człowiek – ksiądz, paladyn bądź lotrzyk – otrzymuje od swoich zwierzchników rozkaz rozwiązania pewnej mrocznej zagadki... INQUISITOR ma być bardziej rozbudowaną wersją DIABLO, z trzema oddzielnymi, zazębiającymi się scenariuszami oraz intrygującą, dwuwymiarową grafiką. Premiera latem.



Railroad Pioneer

PC

Właśnie dostałeś całkiem niezłą fuchę: posadzono cię na stolku kolejowego magnata. Szybko przejrzałeś listę obowiązków i... nie jest źle. Będziesz projektował szlaki ciągnące się poprzez amerykańskie prerie i łączył torami kolejne miasta. Zajmiesz się wydobywaniem surowców naturalnych, dasz też pracę setkom kolejarzy, robotników, ochroniarzy, traperów i kartografów. Naukowców pogonisz do desek kre-



ślarskich, tak by przygotowali projekty nowych modeli lokomotyw. Dzięki ich ciężkiej pracy szybciej przewieziesz towary i tym samym zarobisz więcej. Także na handel! W RAILROAD PIONEER pojawi się 25 typów lokomotyw i 10 różnych wagonów. Będziesz mógł przewozić nimi 18 rodzajów dóbr pochodzących z 22 gałęzi przemysłu (w część z nich sam zainwestujesz). Trójwymiarowa grafika i pięć różnych scenerii, a także możliwość pojedynkowania się w Sieci z trzema kumplami dopełnią obrazu całości. Tylko czy RAILROAD PIONEER ma szansę w pojedynku z RAILROAD TYCOON 3?

Nitro Family

PC

Dynamityczna strzelanina FPP na silniku SERIOUS SAM. Fabułę ma niemal taką samą jak tysiące innych gier tego gatunku i dlatego nie warto strzepić sobie na nią języka. Trochę zmian wprowadzono w rozgrywkę. Otóż w czasie walki towarzyszy ci dziewczucha – równie urodziwa, co twarda. Choć brzmi to niewiarygodnie, potrafi ona wykonać

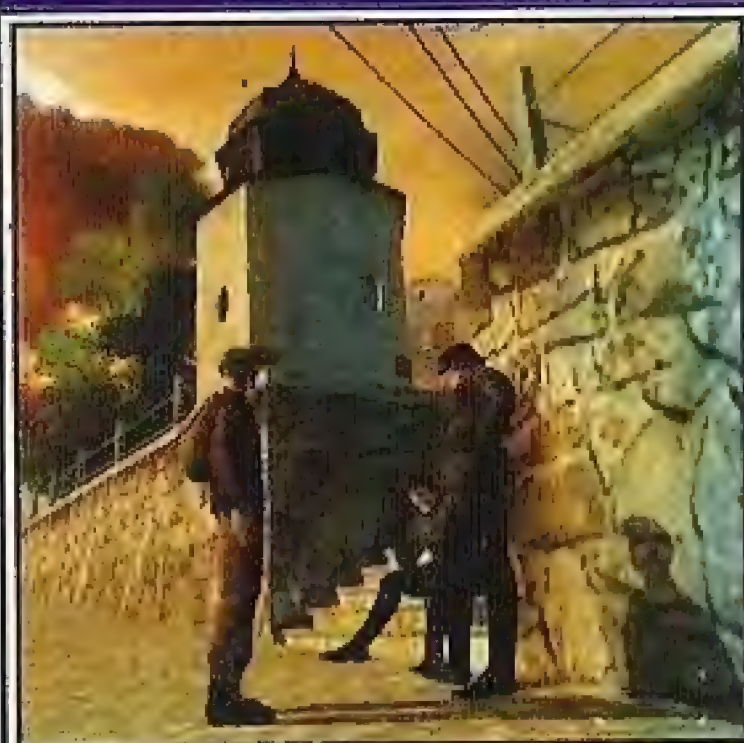


nalot dywanowy na pozycje przeciwnika. Niestety, w twoim katalogu broni brakuje dywanów. Znajdziesz tam za to kilkanaście rodzajów wyjątkowo potężnych gnatów, potrafiących położyć pokotem całą armię bandytów. Niektóre z nich zajmują jedną trzecią ekranu! Inna ciekawostka: wyjątkowo udane akcje, zwane tu combosami, nagradzane są masą punktów. A gdy do twojego mózdzku doleci świeża i duża porcja adrenaliny, będziesz miał halucynacje jak po narkotykach. Ojji, rodzice będą niezadowoleni, gdy przydybią cię z tą grą!

Schwarzenberg

PC, PS2, XBOX

Rok 1945. Armia Trzeciej Rzeszy padła już na kolana. W miasteczku Schwarzenberg, ostatnim bastionie sił Hitlera, bronią się jej niedobitki. Nagle alianci wstrzymują atak. Ich dowódcy nie chcą brać osady siłą – zamiast zwykłych żołnierzy do jej wnętrza wysłany zostaje oddział specjalny. Czyżby chodziło o skarby zrabowane przez faszystów? Słynną Bursztynową Komnatę? A może w mie-



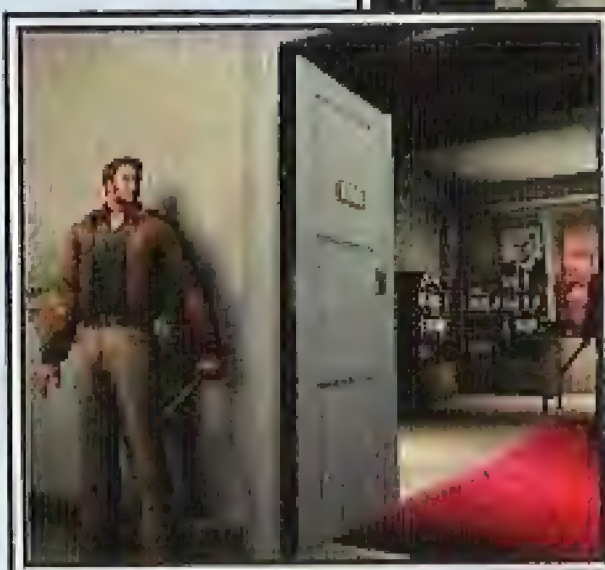
ście ukryto informacje o tajnej broni Hitlera? Tego nie wiesz. W ogóle wiesz mało, zwłaszcza jak na naukowca.

W chwili obecnej chce ci się wymiotować... gdyby nie spadochron, już dawno roztrzaskałbyś się o miejski bruk. Kolysze jak diabli! W SCHWARZENBERG weźmiesz udział w tajnej misji tajnych oddziałów tajnie specjalnych. Będziesz dużo biegał, trochę strzelał i ciutkę kombinował – wszystko to dzięki scenariuszowi przygotowanemu przez twórców najlepszych niemieckich systemów CRPG. W pracach nad grą biorą też udział graficy z studia animacji filmowej Huhn i historycy specjalizujący się w tematyce II wojny światowej.

Cold War

PC

Środek zimnej wojny, Czechy. Stacjonujący w Pradze doświadczony agent CIA, Razor Kane, dostał właśnie nowe rozkazy. Czeką go wybiezka do Związku Radzieckiego. Aby zapobiec wybuchowi kolejnej, trzeciej już wojny światowej, Kane będzie musiał przeniknąć do serca elektrowni jądrowej w Czarnobylu, do tajnej bazy wojskowej położonej pod mauzoleum Lenina i na pokoje Kremia... COLD WAR to klasyczna skradanka z widokiem TPP, powstająca w czeskim Mindware Studios. Jej bohater łączy w sobie cechy szybkostrzelnego Jamesa Bonda oraz pomysłowego MacGyvera, który z budzika, kawałka plastiku i fiolki z eterem buduje usypiającą bombę zegarową. Taki sprzęt



z pewnością wystarczy na głupiego ochroniarza pracującego w elektrowni, ale czy dobry pies tropiący da się zwieść tak ograny trik? No i co się stanie, gdy główny bohater połączy gumową kaczkę z żelazem na porost włosów, polewając urządzenie sosem z jamy chłonną-trawiącej australijskiego koralowca Madreporaria? Odpowiedź na mądrzejsze z powyższych dwóch pytań poznasz już w grudniu.

LOTR: Return of the King

PC, PS2, Xbox, GCN

Filmowej trylogii „Władca Pierścieni” towarzyszyły dwie gry komputerowe. Z DRUŻYNĄ PIERŚCIENIA, bazującą na książkowym oryginale, Frogger obszedł się bardzo surowo. Z kolei zręcznościówka TWO TOWERS, przygotowana przez Electronic Arts i wydana wyłącznie na konsole, zebrala znakomite recenzje. I właśnie ta druga gra



doczeka się już niedługo kontynuacji. W RETURN OF THE KING wcielisz się w Gandalfa, Aragorna, Legolasa, Gimlego, a także w pocziwego Sama i rozczulającego Froda. Czeką cię wyprawy poprzez najważniejsze lokacje drugiej i trzeciej części filmu, setki widowiskowych pojedynków, starć, a nawet całych bitew, wreszcie rewelacyjna grafika oraz muzyka napisana przez Howarda Shore. Autorzy obiecują również interaktywny, żywy świat, wiele ścieżek prowadzących do zwycięstwa, wreszcie postacie o twarzach i głosach znanych z kina. To będzie hit! No, ewentualnie jakieś inne herbatniki...

VICE CITY na PC

Jeśli nie zdarzy się jakieś nieszczęście, epidemia przyszczyca czy atak zmutowanych kalaforów, to pecetowa wersja GTA: VICE CITY trafi do zachodnich sklepów już za kilka dni. Wymagania sprzętowe programu są niestety ogromne: do płynnej gry potrzeba „jedynie” Pentium 1.4 Ghz, 256 MB RAM, 2 GB wolnego miejsca na dysku i akceleratora 64 MB RAM. Oczywiście mocniejszy sprzęt nie zawadzi...

Maluch rulez

Zaprezentowane przez nas na cover CD demo zręcznościówki MALUCH SIM zainteresowało wszystkich branżowców. Nowy polski developer, Play Publishing, jako pierwszy zakontraktował sobie prawa do pełnej wersji gry. W efekcie MALUCH RACER, wzbogacony o nowe trasy i kilka innych, rdzennie polskich samochodów (np. Duży Fiat i Polonez), już wkrótce trafi do sprzedaży. Kusi zwłaszcza cena: niecałe 20 złotych za egzemplarz.

Pociąg do trójki

Firma PopTop ogłosiła, że pracuje już nad trzecią częścią popularnej gry ekonomicznej RAILROAD TYCOON. Program pojawi się na rynku jesienią tego roku i będzie w pełni trójwymiarowy. Gracz nadal będzie zarządzał niewielkim (przynajmniej na początku) przedsiębiorstwem kolejowym. Przewozy, dowozy, pociągi... Któż tego nie kocha?

Wielki MATRIX

Sześć płyt zajmie pecetowa wersja gry ENTER THE MATRIX. W przypadku konsol Playstation 2, Xbox i GameCube będą to zaledwie dwie płyty (ale dużo bardziej pojemne). W programie pojawi się blisko godzina materiału filmowego oraz spora dawka dynamicznej muzyki. Wiadomo też, że wersja na PC będzie droższa od konsolowej – przynajmniej na Zachodzie. Polski dystrybutor, firma CD Projekt zapowiada, że jej cena wyniesie około 130 złotych.

Europa puchnie

Firma Paradox Entertainment, wslawiona znakomitą grą strategiczną EUROPA UNIVERSALIS, pracuje nad kolejnymi częściami cyklu. Latem do polskich sklepów trafi program MROczne WIEki (z angielska „Crusader Kings”), którego akcja toczy się w epoce krucjat, w latach 1066-1453. Z kolei prace nad EUROPA UNIVERSALIS 3 potrwać co najmniej do najbliższej zimy.

Tony Hawk's Pro Skater 4 PC

Tony Hawk, słynny amerykański bojownik o wolność tapirów i szybkość desek na kółkach, zagrości po raz trzeci na ekranach domowych komputerów. W TONY HAWK'S PRO SKATER 4 zmierzy się z 14 innymi mistrzami czterech kółek i weźmie udział w szaleństwach w blisko dziesięciu skateparkach. Gra przyniesie też zupełnie nowe zadania oraz oryginalne triki, zaś grafika zostanie mocno poprawiona. Osoby znające program z konsoli Playstation 2 ujrzą zupełnie nowe, bardziej realistyczne animacje oraz tekstury znacznie lepszej

jakości. Jakby tego było mało, TONY HAWK'S PRO SKATER 4 zostanie rozszerzony o nowe opcje gry w Sieci, m.in. w trybach Capture The Flag i Goal Attack. Premiera gry zapowiadana jest na czerwiec tego roku, wcześniej w Sieci pojawi się oficjalne demo. Aha, i jeszcze jedno. Przy powstawianiu tej nowinki nie zginął żaden tapir.



Tactical Soccer PC

Edward Grabowski, syn Polaka walczącego niegdyś na froncie zachodnim, zajmuje się grami



komputerowymi od kilkunastu lat. To spod jego kreatywnych rąk wyszły znane wszystkim starszym graczom MERCHANT COLONY i GRAND PRIX MANAGER. Najnowszy projekt naszego rodaka łączy w sobie widowiskowość serii FIFA ze strategicznymi aspektami CHAMPIONSHIP MANAGER. Jakim cudem? Otóż w TACTICAL SOCCER grasz w piłkę nożną w systemie turowym. W czasie paury decydujesz, jak mają zachować się poszczególni zawodnicy, oni zaś wykonują twoje zamierzenia w czasie rzeczywistym. Program umożliwia rozegranie pojedynczego meczu, rozgrywek ligowych oraz pucharowych.

Chrome PC

Firma Techland kończy właśnie prace nad dynamiczną strzelaniną FPP zatytułowaną CHROME. Grę uważa się obecnie za najbardziej oczekiwaną polską produkcję (obok WIEDZMINA i drugiej części POLAN), a opinie zachodniej prasy sugerują, że rzeczywiście jest na co czekać. Kilka dni temu zakończyły się betatesty programu. Ponad 100 szczęśliwców z Polski i około tysiąca z całego świata przez ponad miesiąc towarzyszyło Boltowi Loganowi w jego zmaganiach ze ścigającą go przeszłością. Fałszywi przyjaciele, okrutni piraci, nie do końca lojalni koloniści, zwykli mordercy, do tego kilka ciężkich karabinów i cała masa implantów, które – niczym w DEUS EX – udoskonalają ciało i rozum... Brzmi ciekawie? Owszem, i już w połowie czerwca stanie się rzeczywistością.



TOP-13 LISTA

- | | | | | | |
|----------|--|--|-----------|--|--|
| 1 | Grand Theft Auto III
PC, PS2 001 | | 8 | Morrowind
PC, Xbox 034 | |
| 2 | Mafia
PC 030 | | 9 | Max Payne
PC, PS2, PSOne, Xbox 005 | |
| 3 | Diablo 2
PC 008 | | 10 | The Sims
PC, PS2 003 | |
| 4 | Warcraft III
PC 010 | | 11 | Icwind Dale II
PC 029 | |
| 5 | Neverwinter Nights
PC 014 | | 12 | Gothic
PC 026 | |
| 6 | Medal Of Honor:...
PC 002 | | 13 | Battlefield 1942
PC 032 | |
| 7 | Hitman 2
PC, PS2, Xbox 018 | | | | |

Battlefield 1942: Secret Weapons Of World War II PC



Przyszły nowe rozkazy od dowództwa POLA BITEWNEGO 1942. STOP. Nowy dodatek w drodze. Na hasło BATTLEFIELD 1942 podać odzew SECRET WEAPONS OF WORLD WAR II. Dary bogate, przyjąć bez wahania i zagłądania w zęby. STOP. Siedem nowych broni, m.in. Remington Auto 5 i Mauser K98. Do tego szesnaście pojazdów, z których część powstała w tajnych laboratoriach wojskowych i nie weszła jeszcze do seryjnej produkcji. STOP. Osiem nowych map i dwie nowe formacje: brytyjscy komandosi i niemieckie oddziały specjalne. STOP. Pola bitewne

Fire Chief PC

Zamachy z dnia 11 września 2001 roku zapoczątkowały polityczno-wojskową kampanię skierowaną przeciwko światowemu terroryzmowi, której przejawem była m.in. wojna w Iraku. Zdaniem niektórych jej kolejnym celem powinna być Syria, zdaniem innych – sam Bush i jego Stany Zjednoczone. Wydaje się, że najlepiej na tym całym zamieszaniu wyszli amerykańscy strażacy. Dzięki bohaterskiej postawie w czasie ataków stali się w USA jedną z najbardziej szanowanych warstw społecznych i... doczekali się gry komputerowej. W FIRE CHIEF pojawi się 10 misji, takich jak

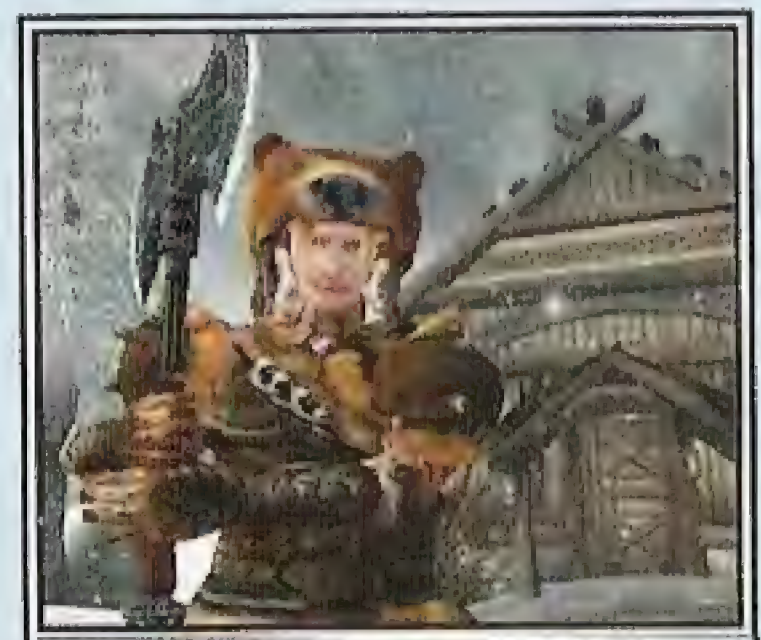
pożar lasu, eksplozja w elektrowni jądrowej czy w wypełnionym ludźmi banku. Gracz otrzyma do dyspozycji kilkadziesiąt rodzajów pojazdów ratowniczych, armię zawodowych strażaków, a nawet sztab kryzysowy! Silną stroną programu będzie ładna trójwymiarowa grafika oraz realistyczny system rozprzestrzeniania się ognia. Zagrasz, a chłopak rozprzestrzeni się na twoim biurku i nawet myszka myknie ci na pokoje.



Morrowind: Bloodmoon PC

Wyobraź sobie klasyczne odnoże konia, przybliź się w myślach do niego, przyjrzyj dokładnie, a następnie przelicz palce dowolnie wybranej nogi. Wyszło sztuk jeden? Zgadza się! Masz dobre wyobrażenie o budowie konia. Sęk w tym, że w niniejszej zapowiedzi zwierzę to nie ma racji bytu. Niezależnie bowiem od tego, jak bardzo by się starało, i tak nie doliczy się na palcach swojej „dłoni” wszystkich dodatków do gry MORROWIND. Po wydaniu na Zachodzie (a wkrótce również i w Polsce) rozszerzeniu o nazwie TRIBUNAL, firma Bethesda zapowiedziała BLOODMOON. Zaprowadzi on twojego bohatera do targanej przez śnieżne burze krainy

Sollstheim. Mieści się tam niewielka kolonia górnicza, nękana przez watahy wstrętnych wilkołaków. Będziesz jej bronił, walcząc między innymi z trolami i śnieżnymi żyłkami. Jeśli jednak ci niewdzięcznicy nie przyjmą cię odpowiednio, przyłączysz się do małych wilkołaków i przekonasz górników, że upuszczenie oskarda jest ostatnią czynnością, jaką wykonają w swym nędznym życiu.



*** Michał „Joel” Zacharzewski, TOP-13 Michał „Kroger” Cichy

PRZEBOJÓW Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

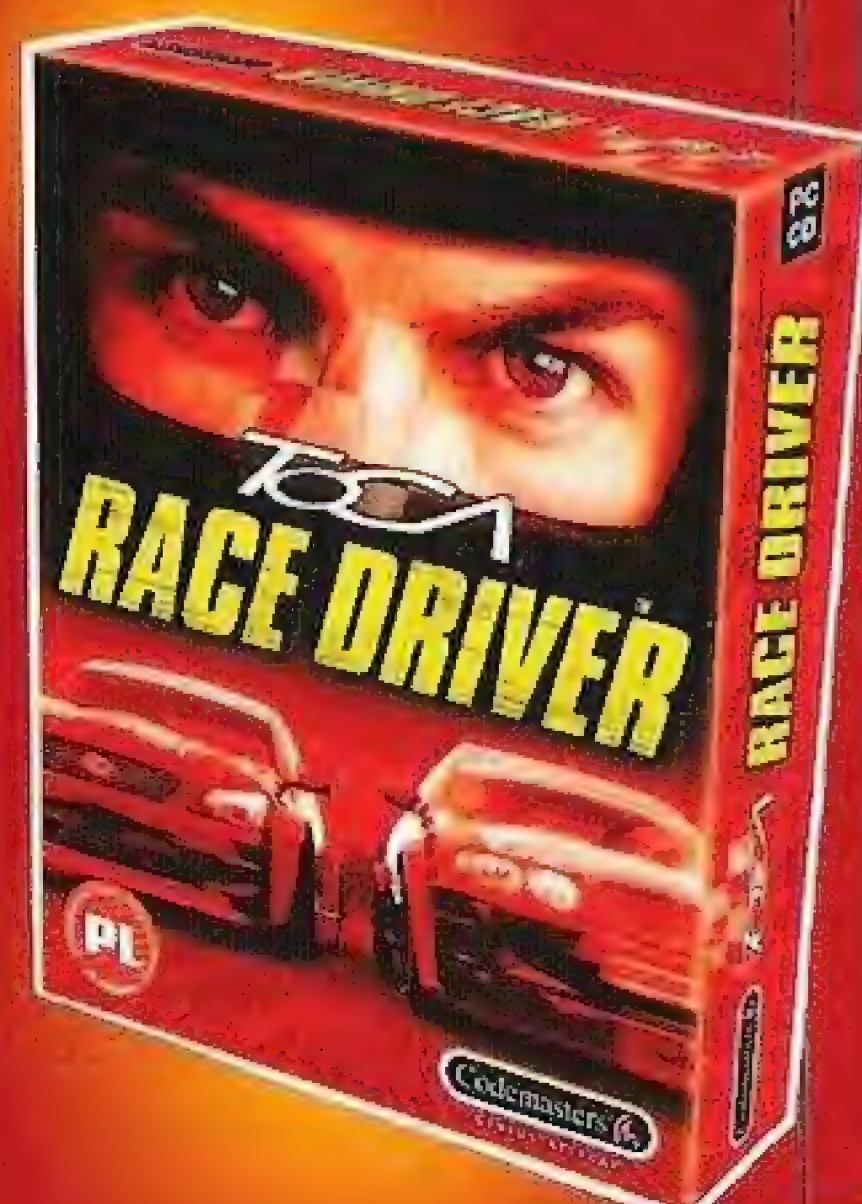
Poczekalnia...

- | | |
|--|--|
| 004 Heroes Of Might And Magic IV – PC | 016 Commandos 2 – PC |
| 012 SW: Jedi Knight II – PC, Xbox, GCN | 042 Twierdza – PC |
| 027 FIFA 2003 – PC, PS2, PSOne, Xbox | 031 Medieval: Total War – PC |
| 019 Disciples 2 – PC | 013 Spider-Man... – PC, PS2, GCN, Xbox |
| 040 Soldier of Fortune 2 – PC | 024 Beach Life – PC |
| 023 Final Fantasy X – PS2 | 028 NFS3: Hot... 2 – PC, PS2, Xbox, GCN |
| 043 StarCraft – PC | 007 Super Smash Bros Melee – GCN |
| 025 GTA Vice City – PS2 | 033 Black & White – PC |
| 035 Baldur's Gate – PC | 039 The Thing – PC, PS2 |
| 006 Return To Castle... – PC | 038 Operation Flashpoint – PC |
| 036 Unreal Tournament 2003 – PC | 017 Larry 7 – PC |
| 015 Age of Mythology – PC | 011 Harry Potter i ka... – PC, PSOne, PS2, GBA |
| 041 Tekken 4 – PS2 | 020 Duke Nukem Manhattan – PC |
| 009 Tony Hawk's 3 – PC, PS2, GBA, Xbox | 037 The Sting – PC |
| 021 Dungeon Siege – PC | 022 RalliSport Challenge – PC, Xbox |

Teraz możesz głosować na gry z listy TOP-13 przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer **7164** wiadomość o treści **LRCL.#** (zamiast # podaj numer z czerwonego kółka). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści **LRCL.nazwa_gry**. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp.

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę TOCA RACE DRIVER ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt

CDPROJEKT



Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1,22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Zginiesz marnie!
Chyba że jesteś
specem rozgrywki
tego typu lub lubisz
powtarzać misje
w nieskończoność

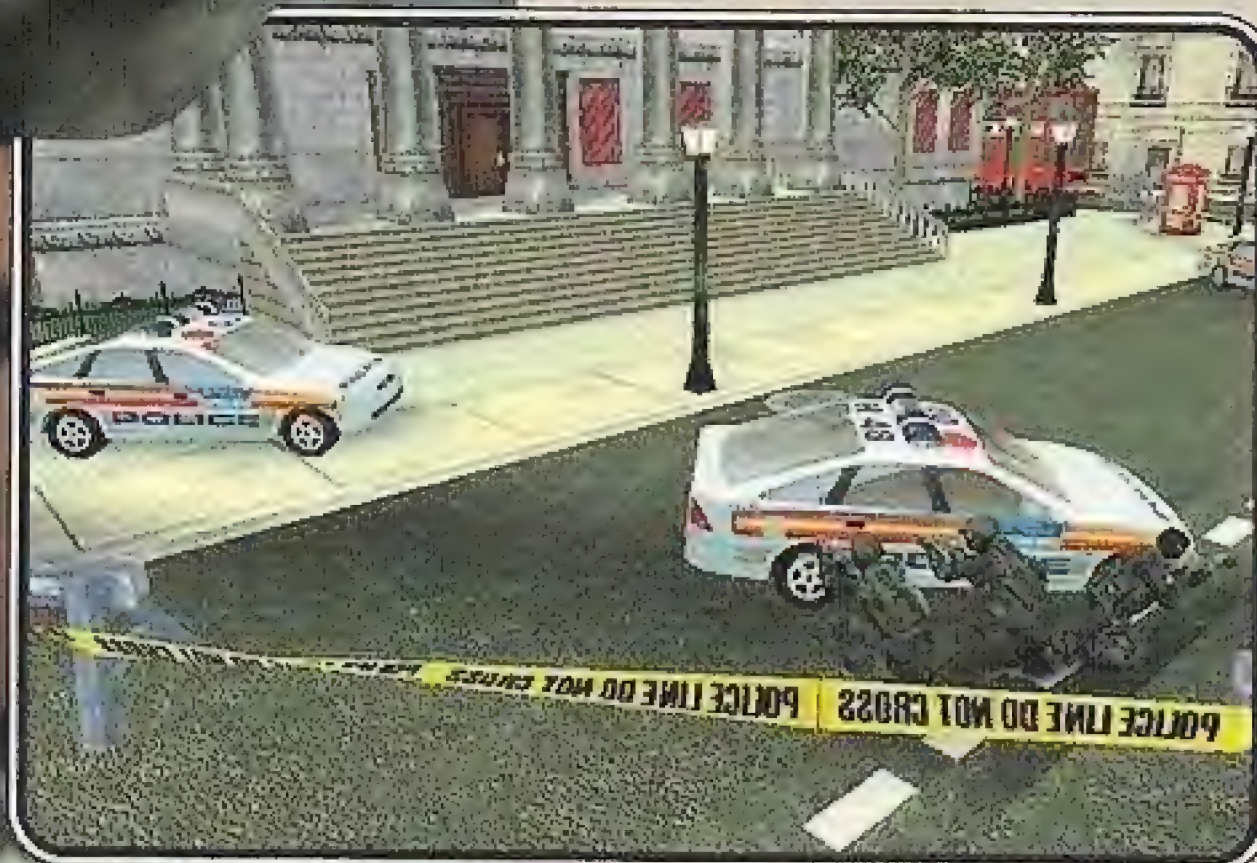
Tom Clancy's RAINBOW SIX RAVEN SHIELD



Cykli RAINBOW SIX dostarcza nam emocji od 1998 roku. Tak naprawdę tę grę można albo kochać albo nienawidzić – jeden strzał oznacza tu z reguły jednego trupa, co w porównaniu z przyjmującymi kilogramy ołowiu terminatorami z COUNTER-STRIKE może wydawać się wręcz... nienaturalne. Mówiąc krótko, nie sposób pozostać wobec tego tytułu obojętnym. Dlatego

też, zamiast dalej ściemniać, stwierdzam autorytarnie – RAVEN SHIELD to zdecydowanie najlepsza część tej znanej serii. I nie może być inaczej.

Paradoksalnie, omawiany tytuł nie oszołomi cię wielką liczbą nowości. Pod wieloma względami RAVEN SHIELD stanowi bardziej remake ani-



Rainbow Six: Raven Shield

FPP

* Wymagania sprzętowe:
Pentium III 800 MHz,
128 MB RAM, 1,7 GB HDD

cena
129.99

* Gra na platformy: PC
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Ubi Soft / Play-It
* www.raven-shield.com

Świetna grafika, prostszy interfejs. To lepsza część RAINBOW SIX

Dziwne animacje, niewiele nowego

Grafika

Dźwięk

Fajda

5-4-5

Lubisz trudne gry?
Czekasz na prawdziwe wyzwanie?
Sprawdź tę! Fabuła da ci sporo do myślenia...



żeli klasyczny sequel. Oczywiście znajdziesz tutaj kilka nowych mapek i odczujesz generalny tuning rozgrywki, ale wielu graczy – zwłaszcza hardcore'owych fanów RS – poczuje się w zasadzie jak w domu. Podobnie jak w przypadku poprzednich części gry, istotę programu stanowi dowodzenie elitarnym oddziałem antyterrorystycznym. Po-
szczególni żołnierze zdają się być żywcem przeniesieni z poprzednich części serii – delikatnie zmienił się za to sposób przyłączania ich do poszczególnych grup. Zmiany te są jednak na tyle subtelne, że nie ma się co na ich temat specjalnie rozpisywać. Dość powiedzieć, że teraz wszystko idzie nieco sprawniej, a poszczególne ekrany są bardziej przejrzyste. Poprawiony został też system planowania akcji. Nie zrozum mnie źle – wciąż należy do tych bardziej skomplikowanych, lecz teraz istnieje zdecydowanie większa szansa, że nie odstraszy on laików. Bardzo pomocne okazuje się być okienko, w którym ukazywane jest to, co na danym etapie planu widzi zaznaczona grupa. Warto też nadmienić, że standardowe, przygotowane przez dowództwo plany mają spore szanse na powodzenie. Na każdy poziom przypadają dwa plany standardowe

(jeden nastawiony na kooperację kilku grup oraz jeden dla samotnego oddziału), co – w przeciwieństwie do poprzednich części programu – daje ci pewną możliwość wyboru.

Tym samym dochodzimy do serca gry. Tutaj zmieniło się najwięcej. RAVEN SHIELD napędzany jest przez kod graficzny UNREAL II i – co tu dużo mówić – daje się to odczuć. Wprawdzie poprzednie odsłony RAINBOW SIX nie należały do najbrzydszych gier na świecie, to jednak brakowało im nieco barokowego przepychu, tak charakterystycznego dla popularnych hitów. Te czasy należą jednak do przeszłości. W tej odsłonie gry uwagę zwracają zwłaszcza rewelacyjne mo-

dele postaci – są pełne szczegółów i rzeczywiście fajnie się poruszają. Kiksy pojawiają się chyba tylko w przypadku śmierci postaci. System rag-doll nie jest jeszcze doskonały, przez co trupy zdradzają tendencję do nader nienaturalnego układania się na ziemi. Ogólnie jednak nie ma się do czego przyczepić. RAINBOW SIX nigdy bowiem nie wyglądał równie dobrze. Na pochwały zasługują zwłaszcza granaty dymne – które nie dość że wybuchają w świetny sposób, to jeszcze okazują się rzeczywiście przydatne na polu bitwy.

Ciesz się też fakt, że nie uleciało nic z dawnego klimatu gry. RAVEN SHIELD jak mało która produkcja potrafi oddać koszmarny strzelaniny w ciasnych, zamkniętych pomieszczeniach. Zwłaszcza że terroryści są zarówno dobrze przygotowani technicznie, jak i wyćwiczeni. W zasadzie w każdej chwili coś może „pójść nie tak”, a wtedy rozpętuje się prawdziwe piekło. Nawet przebudowane menu poleceń dla podwładnych może być w tym momencie niewystarczające.

Ale to w końcu o chaos w RAVEN SHIELD chodzi. Jeżeli sprawnie poradzisz sobie z realizacją planu i dowodzeniem ludźmi, to – teoretycznie – sukces masz zapewniony. Zwłaszcza że do twojej dyspozycji pozostawiono imponujący arsenał gwer i najnowszego sprzętu. Bronie występują w tysiącach odmian i w milionach konfiguracji. Mnie najbardziej ucieszyło jednak to, że wreszcie wi-

SHIELD, bez zastanowienia wymienilibym poziom trudności. Nawet na najniższym poziomie niemożliwe okazuje się zapisywanie stanu gry podczas misji, co potrafi być bardzo dokuczliwe (kiedy będziesz zaczynał zadanie siódmy raz z rzędu, zrozumiesz, o co mi chodzi). Przez to RAVEN SHIELD staje się pozycją hermetyczną, którą docenią tylko zagorzali fani gatunku. Ale, z drugiej strony, to przecież z myślą o nich Ubi Soft Montreal stworzył tę grę. Na naszym rynku ukazała się ona w polskiej wersji językowej. Powinno to pomóc mniej wprawnym „anglistom” zapoznać się z serią.

*** Maciej „Anzelmo” Ogiński

dać na ekranie, jaki sprzęt trzyma prowadzony aktualnie żołnierz. Każdy egzemplarz broni to małe dzieło sztuki. Bardzo efektownie prezentuje się zwłaszcza czujnik bicia serca, który tym razem pojawił się w formie umożliwiających patrzenie „przez” ściany i podłogi gogli. Jeżeli miałbym wskazać, co nie odpowiada mi w RAVEN





INDIANA JONES

AND THE EMPEROR'S TOMB

Oto na rynku pojawiła się kolejna część przygód uwielbianego przez kinomanów archeologa

Akcja gry toczy się w roku 1935. Tym razem przedmiotem, którego szuka Indy, jest perła zwana Sercem Smoka. Do wyścigu o nią stają żądni władzy naziści z Albrechtem von Becklem na czele oraz współpracujący z nimi Marshal Kal. Perła znajduje się w tytułowym Grobowcu Cesarza. Zanim jednak dotrzesz do niego, musisz odnaleźć porzucane po całym świecie elementy Zwiastadła Marzeń.

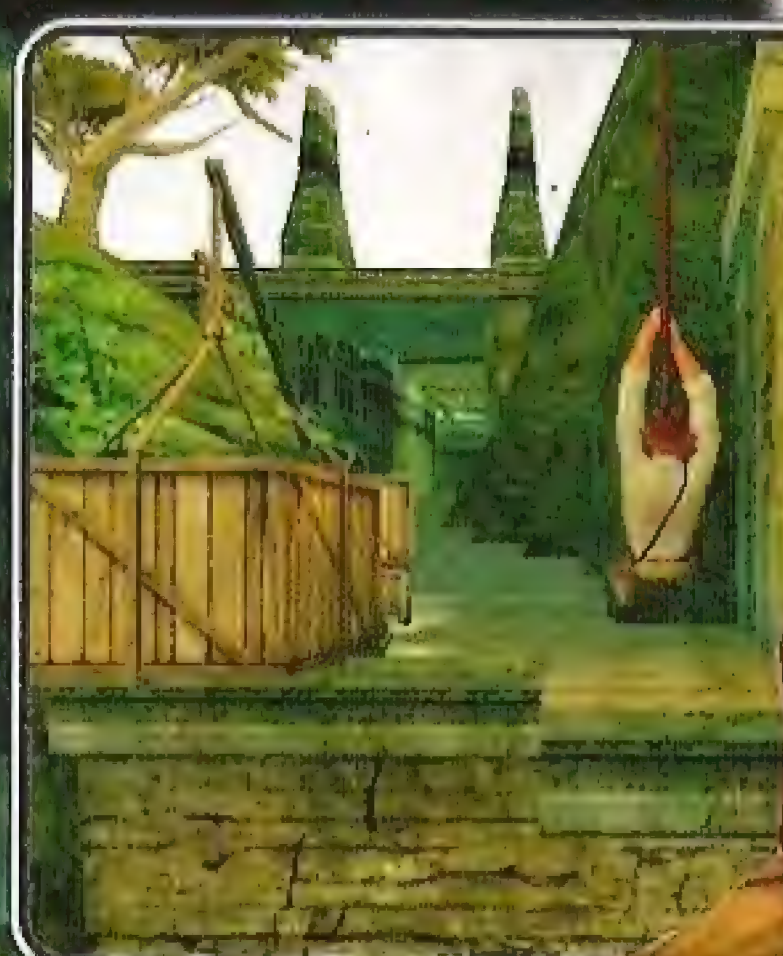
Indy jak zwykle zabierze cię w wiele pięknych i niebezpiecznych miejsc. Zwiedzisz Sri Lankę, poznasz najciemniejsze zakamarki zamku w Pradze i wykopaliska w Istambule, aby w końcu dotrzeć do tytułowego Grobowca Cesarza. Droga do celu oczywiście nie jest taka prosta. Przede wszystkim musisz zmierzyć się z masą przeciwników, którzy zrobią wszystko, aby pokrzyżować twoje plany. Na szczęście nie przez całą grę będziesz sam. W pewnym momencie dołączy do ciebie przepiękna Mei Ying, która dzięki znajomości wschodnich sztuk walki bardzo ułatwi ci pracę.

Do podstawowych umiejętności Jonesa należą: chodzenie, bieganie, skakanie, wspinanie się, chodzenie po gzymsach, turanie się i oczywiście sprawne posługiwanie się biczem. Indy potrafi również pływać, pamiętaj jednak, że pod wodą kryją się rekiny, aligatory czy nawet ogromna ośmiornica!

Choć w grze najważniejsze są elementy zręcznościowe, to i tak nie zabrakło różnego rodzaju zagadek. Nie zmuszają one do nadmiernego wysiłania szarych komórek, często jednak będziesz musiał rozwiązywać problemy typu: na którą linę skoczyć lub jak ominąć zastawione pułapki. Jeśli masz okazję, rozejrzyj się spokojnie, a może gdzieś znajdzie się jakaś dźwignia, która pozwoli ci wyeliminować wszystkich przeciwników za jednym zamachem bądź w ogóle uniknąć rozlewu krwi.

Jeśli jesteś spragniony naprawdę ogromnych emocji, to możesz być pewien, że ich nie zabraknie. Co powiesz na strzelanie z karabinu umieszczonego na dachu kolejki linowej do przelatujących obok samolotów? Albo jak ci się podoba możliwość szalonej przejażdżki riksą, kiedy goni cię masa uzbrojonych w karabiny łotrów? Mało? Możesz być pewien, że podobnych atrakcji jest w grze o wiele, wiele więcej.

Dużym plusem programu okazuje się brak możliwości zacięcia się w jednym miejscu. Jeśli znalazłeś się w jakimś pomieszczeniu i nadal żyjesz, to znaczy, że jest gdzieś wyjście, musisz jedynie poszukać. Nie ma szans, abyś wpadł w jakąś pułapkę i był zmuszony do restartu poziomu, ponieważ jakimś cudem Indy nie stracił całej energii.



Indiana Jones and the Emperor's Tomb

TPP

* Wymagania sprzętowe:
Pentium II 733 MHz,
128 MB RAM, 1.75 GB HDD

cen
169.00

* Gra na platformy: PC, PS2, Xbox
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

* LucasArts Entertainment / LEM
* www.lucasarts.com/products/indiana

Fabula, grafika, muzyka, dźwięk, widowiskowe walki, zagadki

Cena, niezbyt wygodne sterowanie

Grafika

Dźwięk

Fajda

5

5

5

Produkt obowiązkowy dla każdego fana przygód Indy'ego. Bardzo udana gra! Polecamy!



Możesz być pewny, że to, co zobaczysz podczas gry, zrobi na tobie wrażenie. Wszystkie lokacje są naprawdę przepiękne i pełne detail. Dookoła w s z y s t k o żyje, spłoszone ptaki odlatują, a w wodzie pływają rybki. W zamkniętych pomieszczeniach pło-
ną pochodnie, a gdzieś tam biega-
ją szczury. Efekt zwiększa dodatkowo lokacji, zwłaszcza

udźwiękowanie
odgłosy natury.

Wpływ na otoczenie masz bardzo du-
ży. Nawet podczas walki, kiedy Indy
bądź któryś z przeciwników upadnie na
jakąś skrzynię, rozpada się ona na drob-
ne kawałki!

Nie uniknięto jednak błędów związa-
nych z eksplozjami. Stojące tu i ówdzie
beczki można bardzo ładnie wysadzić,
używając rewolweru czy karabinu. Wy-
buch granatu nie jest jednak w stanie ich
uszkodzić. Czy to nie trochę dziwne?

Jedną z najbardziej denerwujących
rzeczy jest sterowanie. Sprawia ono wra-
żenie trochę nieprzemyślanego i prawdę
mówiąc potrzeba czasu, aby się do nie-
go przyzwyczaić. Niestety, wykonywanie
niektórych czynności do końca pozosta-
nie niewygodne. Rzutkiem może być
skorzystanie z pada, jednak nawet wte-
dy sterowanie nie jest komfortowe. Ko-
lejną niedogodność stanowi brak opcji
zapisu stanu gry. Niektóre plansze są
naprawdę skomplikowane, trzeba na
nich dużo skakać, są pełne głębokich
przepaści, pułapek i nie trudno o to, aby

noga się powinęła. Często ginie się
praktycznie pod koniec poziomu i trzeba
wszystko zaczynać od nowa. Sprawę
pogarsza jeszcze fakt, że poziomy
strasznie długo się ładują.

Jedną z najciekawszych rzeczy w IN-
DIANA JONES AND THE EMPE-
ROR'S TOMB są bez wątpienia walki.
Początkowo jest dosyć łatwo, jednak
z poziomu na poziom inteligencja prze-
ciwników rośnie – zaczynają uciekać,
alarmować innych, wykonywać coraz
częstsze i bardziej skuteczne uniki. Ty
natomiast możesz wykonywać ciosy
normalne oraz specjalne, jak również
blokować te zmierzające w twoim kie-
runku. A co powiesz na możliwość ro-
bienia kombosów? Tak, tak, twoje ataki
mogą składać się z serii różnych ude-
rzeń. Złapiesz przeciwnika za kark
i zepchniesz ich w przepaść bądź
uderzysz nimi o ścianę. Znajdziesz ich od
tyłu, skopiesz, kiedy leżą na ziemi. Jeśli
się postarasz, to może ci się udać nawet
zamrozić wroga! Podczas walki wyko-
rzystasz też różne elementy otoczenia.
Możesz użyć łopaty, nogi od stołu, krze-
selka, a nawet rzucać butelkami – ale
uważaj, przeciwnicy również to potrafią!
Przy pomocy bicia możesz łapać ich za
gardło i przyciągać do siebie w wido-
wym celu albo po prostu wytrącać
im broń i biczować jak niewolników.
Chociaż walka wręcz należy do najczę-
stych, nie zmienia to faktu, że do likwi-
dowania wrogów możesz również
używać rewolweru, Luger z tłumikiem,
MP-40 SMG, strzelby, kuszy, granatów
i noży. I w tym miejscu kolejna cieka-
wostka. Otóż przeciwnicy potrafią pod-
nieść twoją broń i zacząć z niej strzelać!
Podobnie jest z granatami, które od-
rzucają. Naturalnie ty również
możesz zabierać broń i tu ko-
lejna mała uwaga – staraj się,



aby przeciwnik oddał jak najmniej strza-
łów, zanił mu ją zabierzesz, ponieważ
wtedy będziesz miał więcej amunicji.

Tak czy inaczej, walka nie należy do
najprostszych – nie wystarczą trzy ciosy
mieczem czy jeden strzał z pistoletu – mu-
sisz się trochę napocić, nim powalisz
wroga trupem. Przyjdzie ci walczyć
również z postaciami pełniącymi rolę
bossów – przy nich musisz naprawdę
zastanowić się jak uderzyć, aby zabić,
bo każda z tych „istot” ma inną
„piętę Achillesa”.

Muzyka nagrana przez 65. osobową or-
kiestrę jest wręcz olśniewająca. Melodie
brzmiały, jakby zostały żywcem wyjęte z fi-
lmu – naturalnie nie zabrakło wpiecione-
go gdzieś tylko się da najbardziej znanego
muzycznego motywu. INDIANA JONES
AND EMPEROR'S TOMB robi bardzo do-
bre wrażenie. Kilkanaście godzin z życia
wyparowuje jak z bicia strzelił!

*** Grzegorz „Murmur” Młodawski



DELTA FORCE®

HELIKOPTER W OGNIU

Nie jest to program dla wyrafinowanych taktyków, ale przeciętny człek może liczyć na dobrą zabawę...

Gra DELTA FORCE: HELIKOPTER W OGNIU nieprzypadkowo nosi taki sam tytuł, jak widowiskowy film Ridley'a Scotta, który nie tak dawno można było obejrzeć w kinach. Najprawdopodobniej to dopiero początek fali programów o tematyce wojennej, które już zmierzają w naszym kierunku. Konflikt przedstawiony w grze dotyczy sytuacji w Somalii w latach 1992-1993. W tym czasie wojska ONZ wkroczyły do ogarniętego walkami klanowymi kraju, by zaprowadzić pokój i zapanować nad szalejącą wojną domową. Celem numer jeden był Mohammed Aidid, który stał na czele somalijskiej milicji. Najbardziej krwawa bitwa od czasów Wietnamu rozegrała się podczas próby przejęcia dwóch z jego oficerów. Zginęło 18 żołnierzy amerykańskich, 84 zostało rannych, a Somalijczycy stracili dwa tytułowe helikoptery klasy Black Hawk.

DF: HELIKOPTER W OGNIU to krzyżówka taktycznej gry akcji, takiej jak seria RAINBOW SIX, i rasowego shootera FPP. Szczególnie łatwo to zauważyć na podstawie zachowania się przeciwnika oraz żołnierzy z twojego oddziału. Większość z nich nie potrafi trafić wroga z zaledwie kilku metrów! Praktycznie cały ciężar walk spoczywa na tobie, wróg nadrabia jedynie liczebnością. Oczywiście w kilku miejscach gry akcja została wcześniej tak ustalona, że jeśli nie zastrzelisz przeciwnika w określonym czasie, to on automatycznie cię trafi.

Kolejna sprawa to odporność żołnierzy z oddziałów Delta Force. Każdy z nich może otrzymać kilka ran postrzałowych i dalej brać czynny udział w akcji. W dodatku wystarczy użyć apteczek polowych, które rozsiano po etapach, by przywrócić twojemu wojownikowi idealny stan zdrowia. Na szczęście celnego wystrzału z granatnika nie da się przyjąć na „klatę”.

Fantastycznie zostały wykonane etapy, kiedy obsługujesz ciężki karabin maszynowy z helikopterów Black Hawk czy terenowych Humvee. Podczas takich eskapad gwałtownie rośnie po-



DF: Helikopter w Ogniu

FPP

* Wymagania sprzętowe:
Pentium III 600 MHz,
256 MB RAM

cena
99.90

* Gra na platformy: PC
☑ Wersja PL ☑ Multiplayer

* NovaLogic / Cenega
* www.novalogic.com/games/DFBHD

Różnorodność misji
+ krajobrazów, wysmienita atmosfera

Mały realizm, niska inteligencja przeciwników

Grafika

Dźwięk

Fajda

Bardzo dynamiczna i profesjonalnie zrobiona gra akcji – jednak to już nie jest gra taktyczna!

5+

5-

5-



ziom adrenaliny, a przewaga technologiczna daje wyjątkową satysfakcję. Z pewnością nie jest to euforia wynikająca z zabijania wirtualnych ludzi, raczej smak zwycięstwa nad przeważającymi siłami wroga. Dopiero kiedy ukazuje się końcowa statystyka, dociera do ciebie, iż to tylko gra.

Jedną z największych trudności dla gracza, pomijając utrzymanie się przy życiu, jest odróżnianie cywilów od somalijskiej milicji. Na pierwszy rzut oka wyglądają identycznie, jedynie „kałach” w dłoniach odróżnia milicjantów od bezbronnych ludzi. Podczas intensywnych walk nigdy nie mogłem znaleźć czasu na odczekanie z kursorem na celu, by sprawdzić, czy przypadkiem nie wskazuje: nie strzelaj. W efekcie prawie każda misja kończyła się niewielkimi stratami wśród cywilów. Ukłon dla autorów – w rzeczywistej walce zapewne jest podobnie.

W DF: HELIKOPTER W OGNIU świetnie zrealizowano misję z użyciem noktowizora. Masz możliwość walki

w całkowitych ciemnościach – zaskakiwania przeciwnika, a najczęściej eliminacji zagrożenia, zanim ono powstanie. Z noktowizora nie można jednak korzystać non-stop, gdyż w dobrze oświetlonych pomieszczeniach nie da się niczego dostrzec.

Wrażenie zagrożenia potęgowane jest przez wiele różnych elementów. Czasami wystarczy zaledwie fragment rozmowy przez radio z osaczonymi żołnierzami ONZ, by od razu przyspieszyć tempo działania. Jednak zdarzają się mo-

menty, kiedy nie ma czasu do stracenia – wtedy wszelkie plany i strategie dowódców schodzą na drugi plan.

Aby utrzymać równowagę pomiędzy szaleńczymi atakami a chłodną oceną sytuacji, autorzy wprowadzili limit zapisów stanu gry na misję. Tutaj nie można podbić 5 metrów, zapamiętać pozycję przeciwnika, po czym wczytać i bezbłędnie przejść dalej.

Walki przyjdzie ci toczyć w bardzo różnorodnych warunkach: pośród pagórków porośniętych wysoką trawą, w małych miasteczkach zbudowanych z błota i gliny, w portach, centrach miast, a nawet bezpośrednio z pokładu helikoptera czy ciężarówki jadącej przez pola. W tej materii autorzy spisali się na medal! Grafika DF: HELIKOPTER W OGNIU prezentuje się wyjątkowo dobrze, co jest dość zaskakujące jak na firmę zajmującą się robieniem megahitowych symulatorów helikopterów – tak, mówię o COMANCHE. Największym atutem oprawy wizualnej jest zastosowana kolorystyka. Czerwień chmur podczas zachodów słońca kontrastuje z błękitem czystych wód morskich, do tego falujące trawy i skromna roślinność komponują się w przepiękne, żywe krajobrazy. Bardzo efektownie wyglądają również tuman kurzu wzbijane przez lądujące helikoptery. Jedyne animacji postaci przydałby się mały lifting. Udźwiękowanie ogranicza się do krótkich serii z karabinów maszynowych oraz afrykańskiej muzyki z rockowymi wstawkami podczas bardziej emocjonujących momentów.

Gra może się nie spodobać jedynie graczom stawiającym na realizm, którego tutaj nie znajdziesz zbyt dużo. Jeśli jednak potrafisz dobrze się bawić bez korzystania ze wszystkich fałdów swojego mózgu, to gorąco zachęcam do zakupu tej gry.

*** Tomasz „Coval” Kowalski



Shanghai Dragon

JUŻ W SPRZEDAŻY!



PORYWAJĄCA
STRZELANKA



TY JEDEN
I TYSIĄCE
JAPŃSKICH
NAJEŹDZCÓW

CZASEM MUSISZ BYĆ BEZWZGLĘDNY...

DEVASTATION

RESISTANCE BREEDS REVOLUTION

Jeśli spodziewasz się hitu, po godzinie gry w DEVASTATION poczujesz się totalnie zdewastowany...



Przyszłość nie przyniesie nam nic dobrego. Pieniądz raz jeszcze udowodni, że jest potężniejszy niż prawo i niż ludzie je stanowiący. W 2075 roku rządy demokratyczne należą już do przeszłości. Ich miejsce zajmują prawdziwi władcy XXI wieku – prężne megakorporacje. To właśnie one kształtują politykę gospodarczą i one decydują, co jest legalne, a co już nie... Nazywasz się Flynn Haskell i nie jesteś lewy. Jesteś prawy, cho-

lennie prawy i mierzi cię, gdy ktoś szkodzi społeczeństwu. Dlatego właśnie działasz w ruchu oporu. Podkładasz bomby w urzędach i organizujesz przerzuty ściganych przez policję towarzyszy. Pewnego dnia w twoje spocone łapska wpada tajemnicza dyskietka. Niestety, zwykłe komputery nie potrafią jej odczytać. Wyruszasz więc na poszukiwania superhakerów, który rozwali szyfr i ujawni kompromitującą zawartość nośnika. Po drodze dołączą do ciebie rebelanci, wśród których znajduje się słodka jak czekoladka pani doktor. Cóż, w dobrej grze nie może zabraknąć laski w niewygodnym, ale seksownym skórzanym wdzianku!

Scenariusz strzelaniny DEVASTATION jest więc szampowy i przypomina teksty pisane na potrzeby kina z Hollywood klasy C. Twardziel o złotym sercu, poświęcający się dla wyższych racji i w imię głoszonych idei wzniecający powstanie, pojawia się przecież w co drugiej strzelaninie FPP. Na szczęście komputerowe megakorporacje zdążyły już przyzwyczaić graczy do miernych historyjek za dwa dolary od strony. W efekcie część fabularna programu stanowi jedynie nieszkodliwe tło dla widowiskowych ekscesów głównego bohatera.

Widowiskowych – bo na ekranie wiele się dzieje. Flynn z trudem przediera się przez ponad 20 ciekawie zaprojektowanych poziomów, pełnych ślepych korytarzy, tuneli ściekowych, niewielkich baz wojskowych, warsztatów czy „spokojnych” uliczek, na których po chwili robi się cholernie go-

rało. W czasie swej wędrówki bohater strzela z pistoletów i karabinów, podnosi znalezione noże, deski i butelki, rzuca granatami, ciska krzesłami i beczkami, macha kataną i stosuje zabójcze szczurze bomby. Arsenal to iście imponujący i zarazem diablo skuteczny, głównie za sprawą sztucznej nieinteligencji przeciwników. Paradujący po ekranie bandyci cierpią na chroniczną ślepotę i nie widzą, co dzieje się marne trzy metry od końcówki ich nosa. W dodatku na ostrzał reagują klasyczną stójką bądź wolnym spacerkiem i wcale nie zamierzają się kryć (tudzież kryją się, kucając na środku podwórka). Z kolei twoi sprzymierzeńcy potrafią przez dobrą minutę strzelać... w ścianę. Czasem zachowują się jednak nieco bardziej inteligentnie. Przypominają wówczas boty zaprogramowane przez dobrze rokujących lamerów: biegają jak głupki dookoła, strzelając w niebo i próbują zdeptać przeciwnika, zamiast po prostu palnąć go pociskiem po pysku.

To nie koniec błędów, na jakie przymknęli oczy betatesterzy DEVASTATION. Przykładowo rozłożone na planszy przedmioty zachowują się niezwykle dziwnie: uderzone wbijają się w podłogę bądź odbijają się od ścian i innych obiektów, wprowadzając je w ruch i potęgując chaos panujący w pomieszczeniu. Kiedy indziej celny strzał w sam środek wrażej klaty nie

Devastation

Strzelanina FPP

* **Wymagania sprzętowe:**
Pentium III 700 MHz
256 MB RAM

cenę
99.00

* **Gra na platformy:** PC
☑ **Wersja PL** ☑ **Multiplayer**

* **Digitalo / LEM**
* www.devastation.pl

Grafika kituś-bajduś,

+ sporo jakże przyjemnego mordowania

Błędy, błędy, błędy...

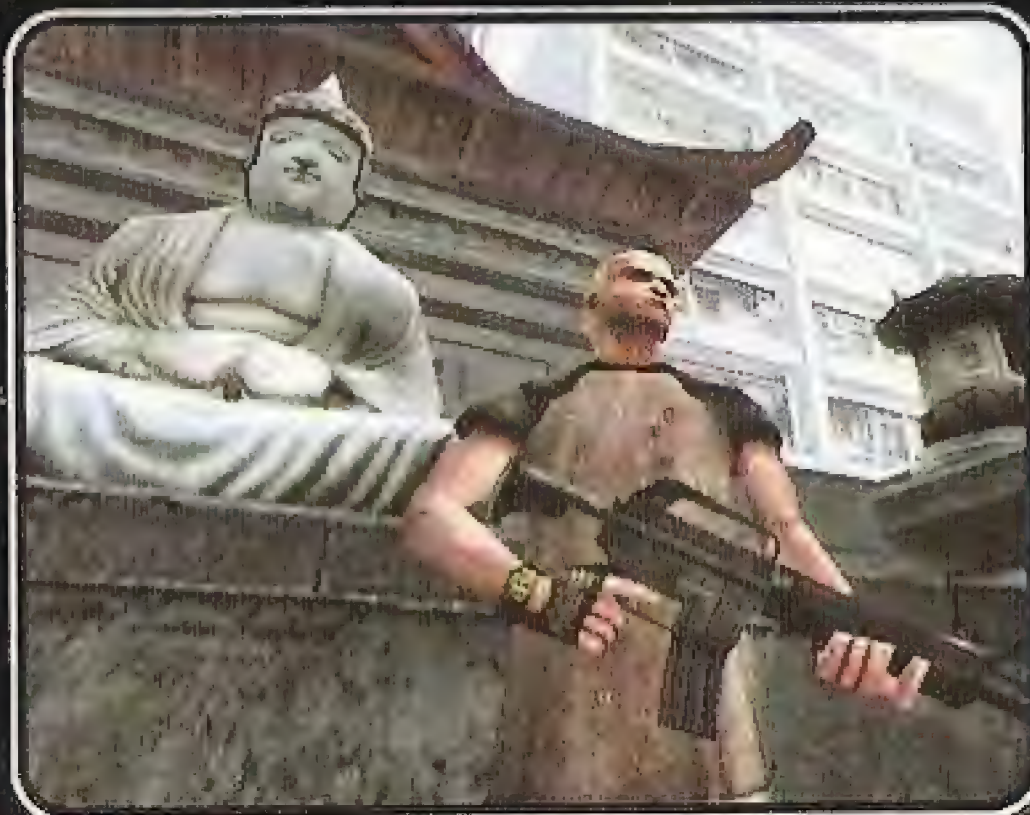
Grafika

Dźwięk

Fajda

Kiedyś SIN i RED FACTION, później UNREAL 2, teraz DEVASTATION. Kolejne głośne tytuły, które okazały się tylko dobre

5-3-4



zostaje uznany, gdyż... nie i już. Z kolei w trybie Multiplayer gra ma tendencję do wykraczania się: pulpit systemu Windows pojawia się co kilkanaście minut. Sytuację ratuje wydana przez producentów łatka, która została zresztą zaimplementowana w polskiej edycji programu.

Nie oznacza to jednak, że DEVASTATION nadaje się na szmela. Nie! Chwilami gra się bardzo przyjemnie, zaś wykonywanie kolejnych misji wyzwala sporo emocji. Niektóre pomysły noszą w sobie załączek geniuszu i gdyby tylko były bardziej dopracowane, zyskałyby poklask gawiedzi. Zresztą i tak trudno oderwać się od monitora, choć pora późna i wypadaloby się kimnąć... mimo swych wad DEVASTATION wciąga niczym odkurzac. Podobać może się zwłaszcza szata graficzna programu. Zarówno broń, jak i otoczenie wyglądają ciekawie i przyciągają wzrok. Lokacje

zaprojektowano z fantazją, eksplozje wymiatają, tekstury są wysokiej jakości (no, nie licząc postaci), zaś animacje wyglądają naturalnie – dużo lepiej niż w takim POSTAL 2. Na uwagę zasługuje też znany z RAVEN SHIELD system rag-doll, odpowiedzialny za zachowanie się ciała w czasie upadku. Tu zdaje on egzamin na piątkę z plusem! Tyle tylko, że to graficzne bogactwo pociąga za sobą wzrost wymagań sprzętowych. Gdy po ekranie porusza się wiele postaci, gra potrafi się zacząć na śmierć i to na Pentium 1,4 Mhz z 256 MB RAM i dobrym akceleratore 3D. Zawodzą też dźwięki – nic dziwnego, że pierwsza łatka podmieniła znaczną część sampli.

Muzyka nie dopasowuje się do toczących się na ekranie wydarzeń, jednak jest przyzwoita i nie męczy zbyt szybko. Tyle że przecież grę kupuje się dla gry, a nie kilku fajnych kompozycji!

A więc góra znowu urodziła mysz. Co prawda mysz całkiem dobrze podpasioną, jednak niepodobną do tego tygrysa, którym DEVASTATION być miała. Kto wie, może kolejne łatki zmienią sytuację... poprawią błędy, zostawią owe przebłymski geniuszu... wysmarują całość miodem... To możliwe. Tyle że na razie gra firmy Digitalo jest jedynie kolejną ładną strzelaniną, sprzedawaną z tysiącem błędów w komplecie. Szkoda.

*** Michał „Joel” Zacharzewski



X-MEN 2

WOLVERINE'S REVENGE

W kinach króluje już „X-Men 2”. A co z tej okazji dostali gracze komputerowi?



Szkoda, że fabuła WOLVERINE'S REVENGE nie ma zupełnie nic wspólnego z nowym filmem. Dobrze, że scenariusz, który nawiązuje do opowieści Weapon-X, napisał specjalnie na potrzeby gry Larry Ham, od dawna współpracujący przy tworzeniu serii komiksowej „X-Men”. Przedstawiona w grze historia dotyczy jednego z mutantów – Wolverine'a i rozpoczyna się, kiedy w jego ciele aktywowany zostaje śmiertelny Wirus-X. Bohater musi zażyć antidotum w ciągu 48 godzin. Przygoda rozpoczyna się na dziedzińcu laboratorium, gdzie ma zostać zabity Wolverine. Próba ta się oczywiście nie udaje i odłączony od aparatury Logan, niemal nagi, z rurkami wystającymi z głowy i kablami wychodzącymi z ciała rusza na poszukiwanie antidotum. Trzeba się spieszyć, bo każda sekunda jest cenna!

X-MEN 2 to konsolowe TPP przeniesione na komputery klasy PC. Niestety, akcentem konsolowym, a zarazem podstawową wadą gry i przysłowiowym gwoździem do trumny jest praca kamery. Z jej powodu przejście pierwszych etapów to prawdziwa katorga! Kamera nie ustawia się bowiem za

plecami bohatera i często zdarza się, że kiedy Wolverine biegnie

w stronę ekranu, widzisz jego twarz, ale nie to, co znajduje się przed nim! Nawet jeśli Logan się zatrzyma, to wcale nie będzie oznaczało rozwiązania problemu, a kamerę i tak trzeba będzie ustawić ręcznie. O ile na konsoli dzięki galkom analogowym takie sterowanie nie sprawia większych problemów, to konieczność manewrowania strzałkami na klawiaturze jest niezmiernie uciążliwa. Taki stan rzeczy wykluczył także możliwość skutecznego zastosowania standardu „mouse-look”, gdzie klawiatura odpowiedzialna jest za poruszanie się w przód/tył i uskoki w bok, a myszka za rozglądanie się i skręcanie. Nie można także nie wspomnieć o tym, że gra ma brzydki zwyczaj zawieszania się, a zapis stanu rozgrywki jest możliwy tylko między całkiem sporymi etapami.

Te wszystkie elementy sprawiają, że X-MEN 2 nie jest pozycją najwyższych lotów. A szkoda, bo ma do zaoferowania wiele ciekawostek. W grze występują znane z komiksu postaci: Colossus i Beast, pomagające ci w ciężkich walkach z Sabertooth, Wendigo, Juggernaut, Omega Red czy Magneto. Wolverine dzięki swoim szponom bardzo skutecznie toruje sobie drogę przez hordy przeciwników. Kolejnym ciekawym rozwiązaniem jest możliwość skradania się i skrytobójstwa, zaczerpnięta prosto z serii METAL GEAR SOLID i TENCHU. W tym trybie Logan wyostrza swoje zwierzęce

zmysły, a akcja gry przedstawiona jest w zwolnionym

tempie. Można wtedy zaatakować przeciwnika, będąc niezauważonym, lub wykryć takie przeszkody jak np. miny pod ziemią! Jest to niewątpliwie ciekawe rozwiązanie, ale zostało tutaj przedstawione raczej jako smakowite urozmaicenie niż kluczowy element. Cała gra ogranicza się raczej do agresywnego parcia do przodu i od czasu do czasu rozwiązania jakiejś mało skomplikowanej zagadki... Trochę tego za mało.

Takie fatalne niedopatrzenia czynią z WOLVERINE'S REVENGE tytuł nie-specjalnie godny uwagi. A przecież przy okazji premiery filmu „Spider-Man” firma Activision wydała bardzo dobrą grę z Człowiekiem-Pajakiem w roli głównej i to na wszystkie możliwe platformy! Jeśli oprócz komputera masz w domu PS 2, proponuję zapłacić nieco więcej i kupić naprawdę niezłą wersję przygód Wolverine'a na tę konsolę.

*** Michał „Krooger” Cichy

KIM JEST WOLVERINE

Rosomak Wolverine, czyli Logan, pochodzi z Kanady. Przez wiele lat pracował dla Departamentu H jako tajny agent rządowy. Po rezygnacji z pracy wstąpił do „Szkoły Charlesa Xaviera dla Utalentowanej Młodzieży”, która jest jedynie przykrywką dla organizacji X-Men. Zrzesza ona mutanty i uczy je, jak wykorzystywać swoje nadnaturalne zdolności. Nadludzkie moce, jakie posiada Wolverine, to wyjątkowa szybkość, zwinność i siła, zwierzęco wyostrzone zmysły, zupełna odporność na wszelakie trucizny i bardzo szybkie gojenie się nawet najcięższych ran. Tym, co go dodatkowo wyróżnia spośród pozostałych mutantów, jest sztucznie wszczepiony podczas projektu Weapon-X adamantowy szkielet. Dzięki niemu Wolverine wyposażony jest w specjalne pazury, które może wysunąć z dłoni.

X-Men 2: Wolverine's...

TPP

* Wymagania sprzętowe:
Pentium II 733 MHz;
256 MB RAM; 1,1 GB HDD

cena
169.00

* Gra na platformy: PC

☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Activision / LEM

* www.wolverinesrevenge.com

Doskonała oprawa
dźwiękowa

Kamera i oprawa
graficzna, często się
zawiesza

Grafika

3+

Dźwięk

4+

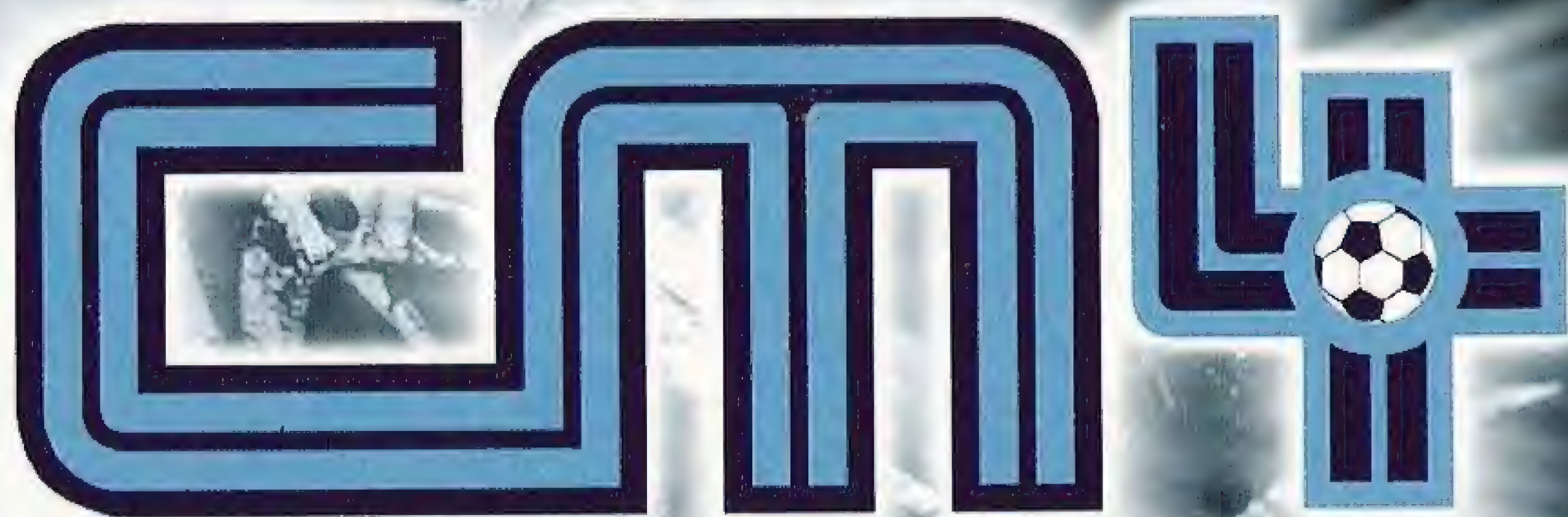
Fajda

3

Pecetowcy nie lubią takich gier i w tym przypadku nie ma co się dziwić. WOLVERINE'S REVENGE to typowa konwersja z konsoli



POWRÓT KRÓLA!



CHAMPIONSHIP MANAGER

Rządzisz klubem,
królujesz na Mistrzostwach!



Wydawca polskiej wersji językowej



Cenega Poland Sp. z o.o.

02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
Tel. (22) 868 52 68 do 70. Faks (22) 868 52 60



Championship Manager 4 © Eidos Interactive Limited, 2003. Gra opracowana przez Sports Interactive Limited. Wydane przez Eidos Interactive Limited, 2003. Championship Manager jest zarejestrowanym znakiem towarowym Eidos Interactive Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone.

PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl



Elder Scrolls III

TRIBUNAL

**Podobało ci się
w Vardenfell?
Możesz tam wrócić!**

Jest bardzo prawdopodobne, że zawartością MORROWIND moglibyśmy obdzielić kilka innych gier, które i tak opisywane byłyby jako „epickie” i „wielkie”. Właśnie ten ogrom świata, mnogość wątków i wyjątkowa swoboda działania były czynnikami, które zadecydowały o mojej bezgranicznej miłości do dzieła Bethesda Softworks. Nawet kilkumiesięczne zwiedzanie wyspy nie musiało wcale oznaczać, że poznałeś wszystko, co gra ma do zaoferowania. Główny wątek był skrajnie poplątany, długi i wymagający. A gildie, frakcje? Ugrupowania, dla których mogłeś wykonywać zadania i które umożliwiały szybki rozwój twojego bohatera? Czy słyszałeś o przygodzie, która została przygotowana z większym rozmachem?

A teraz otrzymujemy pierwszy oficjalny dodatek. Jeśli wierzyć za-

pewnieniom sztabu autorskiego, TRIBUNAL to około 30 odzin wyjętych z życiorysu zaawansowanego gracza w ELDER SCROLLS III. Przyjrzyjmy się zatem bliżej temu „Trybunaliowi”. Chociaż formalnie każdy może podjąć nowe wyzwania, to jednak szczerze polecam zgłębianie atrakcji dodatku dopiero wtedy, gdy kierowany przez ciebie bohater będzie w okolicach dwudziestego piątego poziomu. W przeciwnym razie więcej będzie w tej zabawie frustracji i ciskania się przy komputerze aniżeli frajdy. W TRIBUNAL znajduje się nowe miasto – Mournhold – w którym łatwiej znaleźć śmierć aniżeli porządną pracę i chociaż jest ono rzeczywiście warte zwiedzenia, to nie wróżę zbyt długiego życia graczom początkującym.

Zapytasz pewnie, o co w ogóle chodzi w TRIBUNAL? Otóż historia rozpo-

czynia się wraz z próbą ukatrupienia kierowanego przez gracza bohatera. Zaczyna się regularne śledztwo, które – jak można się domyślać – z czasem doprowadzi niedoszedłego denata do problemów znacznie mroczniejszych niż z początku mogłoby się wydawać. Dużym (w moim mniemaniu) błędem Bethes-

dy jest to, że historia TRIBUNAL zdaje się być absolutnie niezwiązana z pozostałą częścią opowieści. Dostanę doskonale rozumiem, że MORROWIND to gra olbrzymia i niemożliwością byłoby dogranie wszystkiego, ale choćby jakaś namiastka związku byłaby tu wielce pożądana. To samo tyczy się wszelkiego rodzaju gildii – w TRIBUNAL nie znajdziesz żadnych no-

The Elders...
Tribunal

cRPG (wymaga podst. wersji gry)

* **Wymagania sprzętowe:**
Pentium III 700 MHz,
128 MB RAM, 1 GB na HDD

59.90

* **Gra na platformy:** PC

☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Bethesda Softworks / CD Projekt

* www.elderscrolls.com

Interesująca rozgrywka, dużo poprawek, ulepszony dziennik

Upiorna wręcz głopota NPC'ów, gra wymaga superkomputera

Grafika

Dźwięk

Frajda

Fani MORROWIND zapiszają z radości. Kolejna porcja dobrej i wciągającej (choć niełatwej) zabawy!

5 4 6



CHROME



- wyjątkowa grywalność oparta na swobodzie działania gracza, otwartym środowisku gry, pojazdach i cybernetycznej technologii
- 16 zróżnicowanych misji rozgrywających się na niezwykle rozległych terenach o zróżnicowanej charakterystyce i fotograficznej jakości i w imponujących wnętrzach futurystycznych obiektów
- nowatorski multiplayer w pełni wykorzystujący zalety trybu singleplayer

Zamówienia przedpremierowe
od 19 maja 2003

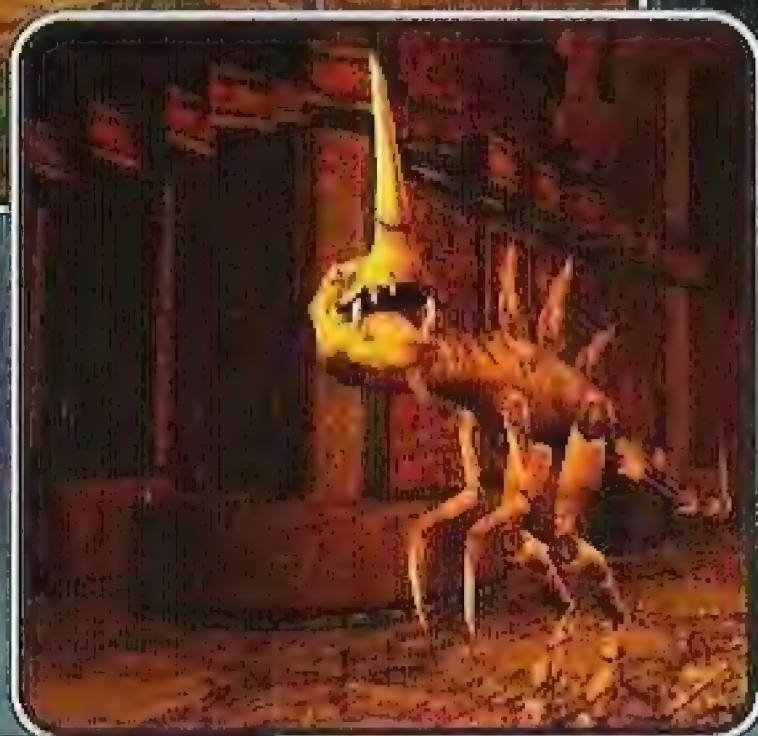
na www.chromethegame.com/sprzedaz

Więcej informacji o grze:
www.techland.pl www.chromethegame.com



Multimedialny Sklep Wysyłkowy:
www.msw.pl

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
tel.: 0 prefiks (62) 73 72 739



wych zadań „zawodowych” ani też żadnych nowych talentów, które bohater byłby w stanie opanować.

Ale, ale. Nie powinniśmy uważać przez to TRIBUNAL za program nieudany –

fani MORROWIND (w tym ja) powinni czuć się ukontentowani. Zwłaszcza że w pewnych dziedzinach gry dodatek wnosi wiele dobrego. Na przykład pojawiła się możliwość przyłączania towarzysza podróży

(szczura jucznego albo najemnika, która do upadłego będzie walczyła w twojej obronie – o ile go uzbroisz i opłacisz). I jest to fajny motyw, lecz znudzi ci się dość szybko – a to dlatego, że MORROWIND posiada zdecydowanie

najgorszy system odnajdywania drogi przez NPC'ów (bohaterów niezależnych). O ile nie zgubisz ich po drodze, to pewnie prędzej czy później zablokują się gdzieś między teksturami. Ale jest to w zasadzie najpoważniejszy problem techniczny całego ELDER SCROLLS III (o powolnym działaniu nie wspominać, gdyż jest to poniekąd cechą charakterystyczną wersji PC), jako że w TRIBUNAL znajdują się wszelkie najnowsze patche i poprawki, które w jakimś tam stopniu ograniczyły zamrożenia i przypadki wywalania się programu.

Podsumowując – jeżeli podobał ci się MORROWIND i masz ochotę na dokładkę, szoruj do sklepu. Już, teraz. GO!

*** Maciej „Anzelmo” Ogiński



CELTIC KINGS
stworzyła
bułgarska grupa
Haemimont,

znana z popularnej
również w Polsce strategii
czasu rzeczywistego **TZAR**

Celtic Kings



Ts zocerze mówiąc, mam serdecznie dość RTS'ów wzorowanych na seriach WARCRAFT czy COMMAND & CONQUER. Moim skromnym zdaniem gatunek już dawno się zużył i odświeżanie go jest tak samo rozsądne i estetyczne, jak kopulacja z trupem (wiem, że jestem niesprawiedliwy, ale kto powiedział, że w życiu należy zachowywać chłodny obiektywizm?). W dodatku bułgarscy programiści nie mieli żadnego interesującego pomysłu, jak stworzyć coś wła-

snego i niepowtarzalnego, a gracz zaskoczy i chwycić twardym łapskiem za gardło. W związku z tym powstała kolejna stereotypowa gra fantasy, opowiadająca o konflikcie Dobra ze Złem, czyli w tym wypadku walce dzielnych Galów z okrutnymi wrogami różnej maści (w tym Rzymianami). No dobrze, postaram się zachować resztki sprawiedliwego osądu. Nie do końca stereotypowa, gdyż oprócz wojskowych bijatyk oraz części polegającej na wznoszeniu bazy i powoływaniu żołnierzy masz również do czynienia z warstwą przygodowo-fabularną, a część misji bohater wykonuje samotnie lub z niewielką obstawą. Dodatkowo heros charakteryzowany jest za pomocą parametrów znanych z prostych gier role-playing. Trudno jednak nie zauważyć, że wszystko to wykorzystane już zostało w dziesiątkach gier. Niestety, CELTIC KINGS powielił podstawowy błąd znakomitej większości RTS'ów: komputer jest idiotą, a sterowane przez niego wojska zachowują się w sposób mało racjonalny, sprawiając czasami wrażenie ślepych,



wania kwestii. Ot, takie to: „ta-ta-ta-ta-ta”, kwestie wygłaszane monotonnie, z całkowitym brakiem nie tylko zaangażowania, ale nawet rozumienia tekstu. Nie wiem, skąd firma Cenega wzięła te „wybitne indywidualności”, ale podejrzewam, że w celu obniżenia kosztów zatrudniono własnych pracowników albo zgarnięto bezrobotnych z ulicy :). Jeśli o mnie chodzi, to bezrobotnymi mogliby pozostawać dalej.

Oczywiście zdaję sobie sprawę, że powyższa ocena CELTIC KINGS wynika z faktu, iż moja fascynacja RTS'ami należy do zamierchłej przeszłości. Bo jeśli WARCRAFT III przyciągnął mnie do komputera zaledwie na trzy wieczory, to jak myślisz, jakie szanse mieli bułgarscy twórcy? Program został dość wysoko oceniony na Zachodzie, ale czytając niektóre z recenzji, miałem wrażenie, iż ja i autorzy tekstów graliśmy w zupełnie inną grę. Krótko mówiąc: oto program dla mniej wymagających odbiorców. Ale kto powiedział, że we wszystkim musimy szukać głębi i przeżyć na miarę trzęsienia ziemi? Chwila dobrej rozrywki też jest w cenie, a jeśli pozwili ci na nią CELTIC KINGS, to znakomicie.

Warto też wspomnieć, że kiedy już poczujesz się znużony tym, co oferują autorzy, możesz skorzystać z bardzo łatwego w obsłudze i dobrze opracowanego edytora scenariuszy.

*** Jacek „Randall” Piekara

Celtic Kings

RTS z początków naszej ery

* **Wymagania sprzętowe:**
Pentium II 300MHz, 64MB RAM

* **Gra na platformy:** PC
☒ Wersja PL ☒ Multiplayer

* **Haemimont Cenega Polska**
* www.haemimont.com

Gra jest rozbudowana i dość interesująca

Standard, standard, standard... Ani to specjalnie łatwe, ani inteligentne

Grafika

Dźwięk

Fajda

Nihil novi sub sole, jak mawiali starożytni Apocze. Czyli... może nie nuda, ale też żadna erupcja pomysłów oraz talentu

4

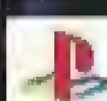
3+

3+

ANGEL OF DARKNESS

LARA CROFT
**TOMB
RAIDER**
the angel of darkness

WKRÓTCE W SKLEPACH

 PlayStation 2

PC CD-ROM

EIDOS
INTERACTIVE

PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl



© Core Design Limited. Lara Croft, Tomb Raider i Core to zastrzeżone znaki towarowe Core Design Ltd. Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness, logo Tomb Raider oraz logo Core Design to zastrzeżone znaki towarowe Core Design Ltd. Eidos Interactive oraz logo Eidos to zastrzeżone znaki towarowe Eidos Group of Companies. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o.



18

GRA OD LAT

POSTAL 2



Podobno w każdym z nas drzemie bestia. W najmniej spodziewanym momencie może się obudzić...



Postal 2

FPP

* **Wymagania sprzętowe:**
Pentium III 1,3 GHz,
256 MB RAM, 1,1 GB HDD

cena
49.00

* **Gra na platformy:** PC
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

* **Running With Scissors / LEM**
* www.gopostal.com

Arsenal broni, psycho-
deliczny klimat, sporo
dobrej zabawy... ..która w połowie gry
potrafi się znużyć jak
malo co!

Grafika

4+

Dźwięk

4+

Fajda

3-

Gra brutalna, zepsuta, chora i bezwzględnie makabryczna. Tylko dla graczy, którzy ukończyli 18 lat!

Młodzi fani gier komputerowych nie pamiętają zapewne pierwszej części gry, która w 1997 roku wywołała na całym świecie ogromny skandal (w Polsce przeszła jednak bez większego echa). Był to jedyny w swoim rodzaju festiwal przemocy i bezwzględności. Gra nie miała żadnej głębszej fabuły. Opowieść zaczynała się po prostu przed drzwiami twojego domku, gdzieś na przedmieściach. Stałeś tam ubrany w czarny płaszcz, z shotgunem w rękach. Jedyne, co trzeba było robić, to eksterminować wszystko, co się rusza!

Na początku należy wyjaśnić bardzo istotną sprawę. Co właściwie oznacza tajemnicze słowo „postal” i skąd ono pochodzi? W dość dowolnym tłumaczeniu „postal”, a raczej zwrot „to go postal” oznacza „oszaleć”, ale w wyjątkowo negatywnym znaczeniu. To niepoohamowana chęć niszczenia wszystkiego, wyżywiania się na słabszych i bestialskiego mordowania, wywołana przez wybuch skumulowanej i tłumionej od jakiegoś czasu nienawi-

ści do innych. Skąd się ona bierze? Wyobraź sobie, że wstajesz rano i okazuje się, że w budziku wyczerpały się baterie, samochód nie chce zapalić, a ty po męczącej podróży autobusem (czy w tym mieście nikt nie używa dezodorantów?) docierasz do zakładu pracy tylko po to, żeby wysłuchać od szefa serii dosyć nieprzyjemnych i dosadnych żartów na swój temat. Dowiadujesz się też, że w tym miesiącu znowu obcięli ci premię, a i tak pracujesz 10 godzin dziennie, sześć dni w tygodniu, za tak niską pensję, że nigdy nie starcza ci do pierwszego. I to od kilku dobrych lat! Nic to, idziesz pracować... znowu będziesz musiał zostać po godzinach. Zadaj sobie teraz pytanie, jak długo można wytrzymać w takim świecie? Większość ludzi zaciska zęby i próbuje jakoś poradzić sobie z agresją – i bardzo dobrze. Niestety, nie wszyscy mają mocne nerwy i o nich właśnie jest POSTAL.

Nowy POSTAL wcale nie jest drugą częścią pierwszego. Logo gry wyraźnie pokazuje, że jest to POSTAL „do kwadratu”. Zgodnie z matematyczną



zasadą znajdziesz tu jeszcze więcej agresji i brutalności niż w poprzedniej części. Co więcej, skoro teraz wszystko jest trójwymiarowe (i oglądasz świat oczami bohatera), to dostępna jest niespotykana dotychczas w grze możliwość interakcji z otoczeniem. Nie muszę chyba mówić, co to oznacza... Teraz można niszczyć dosłownie wszystko, co znajdzie się na naszej drodze.

POSTAL 2 to pięć dni z życia P. Dude'a (Postal Dude), w czasie których musisz także wykonywać nudne i nieskomplikowane zadania, takie jak kupowanie mleka, realizacja czeku czy zbieranie podpisów pod petycją. Gra jest właściwie symulatorem życia sfrustrowanego człowieka, który znajduje się w takim stanie, że zamiast grzecznie stać w kolejce, zaczyna eliminować osoby znajdujące się przed nim (i za nim, i obok niego). Nie musi zresztą posługiwać się wyłącznie bronią palną, twórcy gry zadbali o to, żeby zabawek w POSTALU nie zabrakło. Wśród nich znajdziesz szpadel, pałkę policyjną, paralizator, ale także pistolet, shotgun, karabin maszynowy, karabin snajperski, gotowy do podpalenia kanister z benzyną, zapaliki, którymi można też dla zabawy rzucać w przechodniów, granaty ręczne, nożyczki do rzucania, głowę martwej krowy, która wydziela z siebie truciznę, wyrzutnię rakiet i pojemników z benzyną (oczywiście podpalają wszystko dookoła). Czy można

wykazać się większą pomysłowością? Chyba nie... Obiektem agresji w grze może być absolutnie wszystko. Poczynając od szyb w oknach budynków, bankomatów, krzeseł i wielkich kartonowych pudeł, przez koty i psy, które można nadziać na lufę karabinu, aż po przechodniów, policjantów, księży, sklepikarzy, urzędników czy nawet talibów! To jednak nie wszyscy, ponieważ rodzajów NPC'ów jest ponad sto! Po efektywnej eksterminacji, której można dokonać na wiele sposobów, zawsze można pokopać sobie zwłoki czy też pograć w piłkę odrąbaną głową! To za mało? Można nawet oddać na ofiarę mocz. Nie da się tego określić inaczej, jak chore i pozbawione dobrego smaku. Twórcy gry zadbali także o pewien stopień „realizmu”: kiedy zostaniesz zauważony przez stróżów prawa i wypełni się pasek pokazujący stopień zainteresowania twoją osobą przez policjantów, to jeśli chcesz w spokoju wykonywać dalsze zadania, będziesz musiał chwilę poczekać w ukryciu.

Swoistym paradoksem jest fakt, że grę można ukończyć, nie oddając ani jednego strzału! Z każdej sytuacji masz opcję ucieczki, a na przykład w banku zamiast rozwalać na miejscu kolejkowiczów, możesz poczekać na swoją kolej i w ten sposób zrealizować czek. Można powiedzieć, że gra jest na tyle brutalna, na ile brutalny jesteś ty sam (choć wszyscy znamy powiedzenie, że okazja czyni złodzieja...).

POSTAL 2 nie ustrzegł się kilku wad. Nie są one poważne, ale można było ich uniknąć. Drobnostką jest na pewno fakt, że niektórzy przechodnie czasami się dziwnie zachowują. Stoją w miejscu niczym kołki wbite w ziemię i na nic nie reagują. Jakaś łatka z pewnością rozwiąże ten problem, ale skąd to niedopatrzenie? Miasteczko Paradise, w którym toczy się akcja gry, podzielono na sektory. Frustrujące (bardzo modne w POSTALU słowo) jest bardzo długie oczekiwanie na wgranie się kolejnego sektora, które zdaje się specjalnie wzbudzać w graczach agresję! Szkoda, ponieważ cała otoczka gry, czyli oprawa dźwiękowa i graficzna stoją na wyjątkowo wysokim poziomie. Choć czasami dostrzeżesz pewne niedoróbki graficzne, to najnowszy engine UNREAL spisuje się na medal. Największym problemem w POSTAL 2 okazuje się natomiast... NUDA! Jak to możliwe w grze, w której wszystkie chwytły są dozwolone, a ty masz nieograniczone pole manewru w pokazaniu społeczności, kto tu tak naprawdę rządzi? Niestety, w połowie zabawy, gdy mija kolejny dzień, ty znowu musisz zrobić coś mało twórczego, płytka fabuła dąży donikąd, a ekran LOADING nie chce zniknąć... możesz poczuć się mocno zawiedziony. POSTAL 2 ma świetną reklamę i sprzedaje się na



Zachodzie jak ciepłe bułeczki, ale... wier mi, bezmyślne kopanie i mordowanie wszystkiego, co się rusza, daje tylko chwilową satysfakcję. Ciekawe, czy twórcy gry chcieliby, żebyś wtedy pokazał im, czego nauczyłeś się z ich POSTALA...

Recenzując jedną z najbardziej kontrowersyjnych i najbardziej brutalnych gier w historii komputerowej rozrywki, jaką jest bez wątpienia POSTAL 2, wypadałoby napisać coś o negatywnym oddziaływaniu takich produkcji na umysły młodych ludzi. Ale o czym tutaj pisać? Wiadomo przecież, że jest to gra WYŁĄCZNIE dla starszych graczy, którzy mają już ukształtowaną psychikę i pogląd na świat. A przede wszystkim wiedzą, że to TYLKO gra. I nic więcej.

*** Michał „Krooger” Cichy

KARIERA POSTALA

Na początku światowy rynek bardzo ciepło przyjął pierwszą część gry. Jej sprzedaż została zakazana jedynie w 10. państwach, m.in. w Australii, Brazylii, Niemczech, Singapurze, Nowej Zelandii, a w Wielkiej Brytanii rozprowadzono ocenzurowaną wersję. Trzy tygodnie po tym, jak gra trafiła na półki sklepowe, wielkie sieci handlowe pod presją



społeczeństwa wycofały grę ze sprzedaży. Senator stanu Connecticut, Liebermann, uznał ją za jedną z trzech najgorszych rzeczy w Ameryce i porównał POSTAL do Marylin Mansona oraz reklam bielizny Calvin Kleina. Już ponad pięć lat ciągnie się proces z U.S. Postal Service, która twierdzi, że producent gry zbyt mocno wykorzystuje w niej temat pocztowy.



FREELAN



*Nowy
kandydat do
miana mistrza
wśród
symulatorów
kosmicznych
przygód*



jednak chodzi tutaj raczej o odzyskanie dawnej pozycji społecznej. Oczywiście te rzeczy idą ze sobą w parze. Metod na pozyskiwanie kredytów jest kilka.

Podstawowa to przyjmowanie zleceń bez wiązania się z daną frakcją – przeważnie są to zadania o niskim poziomie trudności, takie jak zamach, pojmanie, zniszczenie mienia, zestrzelenie statków czy też stacji kosmicznej. Jeśli zdecydujesz się wspomóc jedną z frakcji, to oprócz stanu konta poprawisz również swoją reputację. Nie licz jednak na to, że uda ci się zachować przyzwoitą opinię w oczach wszystkich frakcji jednocześnie. Wiele z nich konkuruje ze sobą, tworząc gigantyczną grę w papier, kamień i nożyce. Im lepszą masz reputację, tym ciekawsze i lepiej płatne misje będziesz otrzymywał.

Inną metodą na zdobywanie kredytów jest handel. Kupić taniej, sprzedać drożej – proste i skuteczne. Zaopatrujesz się w fabrykach, sprzedajesz w miastach. Niestety, model ekonomiczny zastosowany w grze jest tak uproszczony, że aż nudny. Twoje transporty towarów praktycznie nie mają wpływu na ich cenę. Zabrakło też sytuacji, kiedy po dostarczeniu niezbędnych materiałów fabryka rozpoczyna produkcję jakiegoś

W XXVI wieku konflikt pomiędzy ludźmi zmusi część z nich do ucieczki z naszego układu planetarnego. Rebelianci wybiorą się do dalekiego sektora Sirius, by tam w spokoju budować świat według własnej wizji. Dotarcie do celu zajmie 800 lat, jednak ogromna odległość dzieląca kolonistów od matki Ziemi stanowi idealną barierę ochronną. Nowy świat to nowe problemy. Wcielasz się w „wolnego strzelca”, który wykonując zlecenie na przeogromną sumę miliona kredytów, stracił swój statek kosmiczny. Kasy starczyło ci jedynie na pojazd niewiele większy od kapsuły ewakuacyjnej – czas odnaleźć się w nowej rzeczywistości.

Na pierwszy rzut oka FREELANCER polega na niekończącym bogaceniu się,

WING COMMANDER, PRIVATEER, FREESPACE – takich gier się nie zapomina. By dołączyć do grona największych, nie wystarczy już świetna grafika połączona z wciągającą fabułą. Obecnie nikt nie chce biernie przypatrywać się przygodom bohaterów – o wiele ciekawiej jest samemu zostać herosem przestworzy. FREELANCER daje ci taką szansę.

Freelancer

Symulator kosmiczny

* **Wymagania sprzętowe:**
Pentium III 600 MHz,
128 MB RAM

cena ok.
100.00

* **Gra na platformy:** PC
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

* **Microsoft Games / APN Promise**
* www.microsoft.com/games/freelancer

Do doskonała grafika i system obsługi, różnorodność wyposażenia

Zbyt prosta ekonomia świata

Grafika

Dźwięk

Fajda

6-5-5

Do doskonały symulator „wolnego strzelca”, osadzony w dalekiej przyszłości i całkowicie oderwany od ziemskich realiów

CER



niespotykanego wyposażenia. Wyraźnie widać, iż autorom zabrakło czasu na dopieszczenie tego elementu zabawy. W grze nie zaimplementowano zaawansowanych opcji wydobywania złóż mineralów z wszędziebylskich meteoroidów. Jedynie czasami można pozbiierać latające elementy sprzętu pokonanych wrogów.

Bardzo spodobała mi się natomiast różnorodność statków kosmicznych oraz wyposażenia, jakie można zakupić. Przeciętne maszyny mogą zostać uzbrojone w kilka działek, dwie wyrzutnie rakiet, wieżyczki strzelnicze, generatory osłon, dopalacz, wyrzutnie urządzeń przeciwrakietowych. Charakterystyki każdego elementu różnią się poborem mocy, siłą uderzeniową, skutecznością, zasięgiem i wieloma innymi parametrami, czyli tym, co tygryski lubią najbardziej. Do tego wszystkiego autorzy dołożyli baaardzo ważny element – czyli brak nadmiaru gotówki. By kupić jedną rzecz, będziesz musiał zrezygnować z innej, dzięki czemu zawsze masz coś na oku i zarabianie kasy nie nudzi się.

Interfejs FREELANCER należy do najbardziej dopracowanych, jakie kiedykolwiek spotkałem. Już na pierwszy rzut oka widać, iż został zaprojektowany z pomysłem, po to, by podkreślać dynamikę walki i jednocześnie ułatwiać obsługę wielu urządzeń jednocześnie. Pilotaż maszyny składa się z dwóch zasadniczych trybów: bojowego oraz podróznego. Ten pierwszy pozwala wykonywać bardzo gwałtowne zwroty i doskonale „pływać” w przestrzeni. Szalenie ułatwia to unikanie ostrzału nadlatujących maszyn oraz skuteczne namierzanie w walce



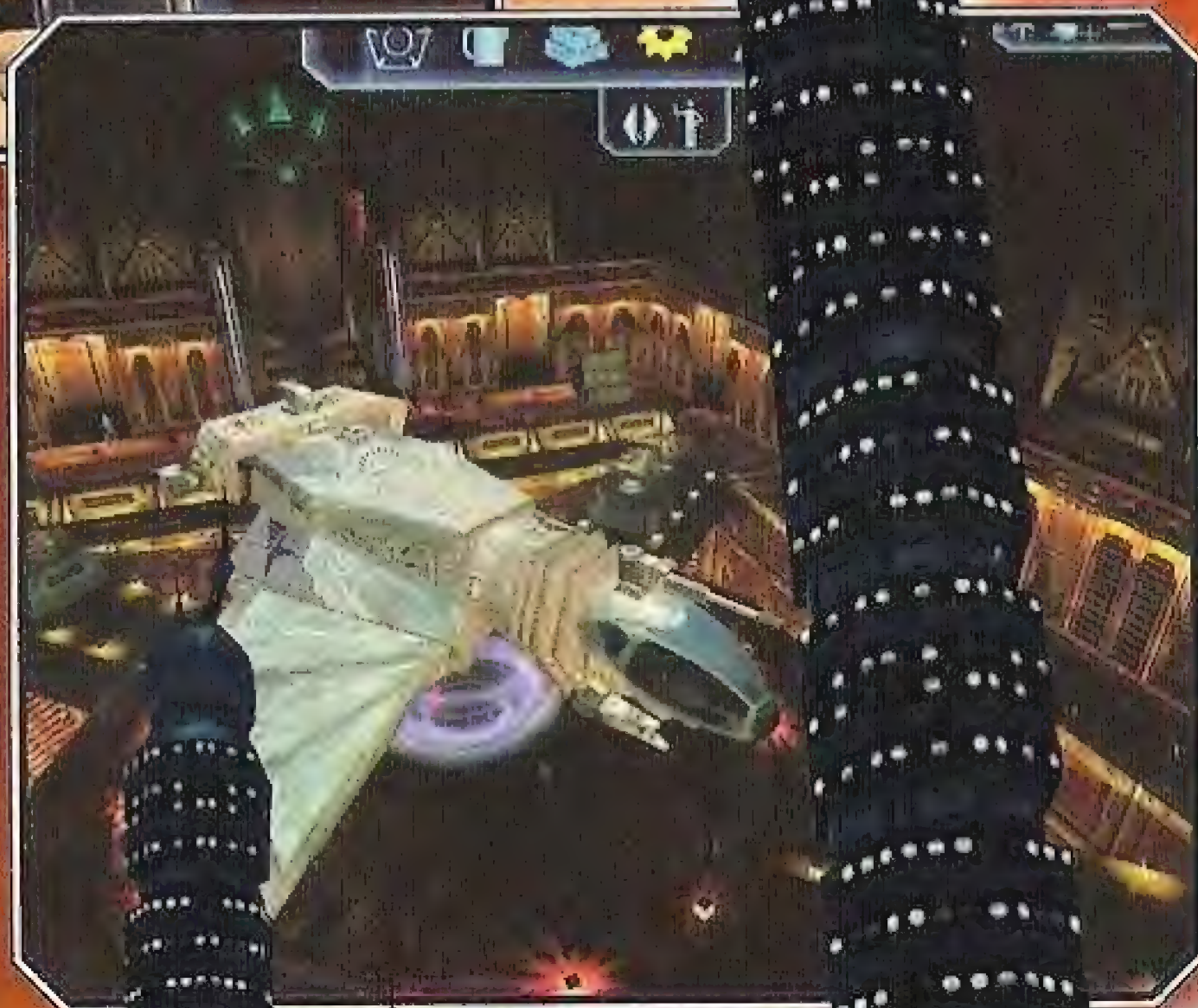
1v1. Dodatkowo możesz przełączyć widok z kokpitu do wieżyczki oraz w tryb TPP. Tryb podróznego jest niczym rozbudowana wersja autopilota. Jedynie w chmurach meteoroidów trzeba uważać i dokonywać korekty lotu.

Moim zdaniem największą wadą FREELANCERA jest trzymanie gracza na zbyt krótkiej smyczy. Jak tylko się ustawisz w jakimś systemie i chciałbyś trochę pozwiedzać albo zarobić na potężny statek kosmiczny, to zaraz uaktywnia się główna fabuła. Potem przeważnie musisz lecieć do innego systemu i poznawać sytuację od nowa. Namolną sprawą jest też poziom twojej postaci, dopóki nie osiągnie ona pewnego pułapu, nie możesz korzystać z wysoko zaawansowanych technologii.

Tryb Multiplayer został rozwiązany podobnie jak w NEVERWINTER NIGHTS. Twoje dokonania są zapisywane na serwerze umiejscowionym w Internecie, dzięki czemu większość metod oszukiwania została wykluczona. Oczywiście główna fabuła traci sens, pozostaje namnażanie kredytów oraz niekończące się walki z innymi graczami.

Poziom oprawy graficznej przedstawiają obrazy z gry. Wszelkie przerywniki, krótkie animacje generowane jej silnikiem wyglądają świetnie. Udźwiękowanie wypada troszkę gorzej, ale z pewnością nadal powyżej przeciętnej. FREELANCER to świetna gra. Choć nie uniknięto kilku wyraźnych błędów, ma szansę przejść do historii. To jednak zależy już tylko od ciebie.

*** Tomasz „Covał” Kowalski



HEROES III

of MIGHT AND MAGIC

WINDS OF WAR

HoM&M IV: Winds of War

Dodatek do kultowej strategii

* **Wymagania sprzętowe:**
Pentium II 300MHz, 64MB RAM,
akcelerator 3D

* **Gra na platformy:** PC
* **Wersja PL** * **Multiplayer**

* **NWC/3DO /CD Projekt**
* **www.3do.com**

Patrzę i patrzę, myślę
+ myślę, ale nie będę
uprzejmy na siłę...

Wszystko na tej płycie
mogłoby być darmo-
wym dodatkiem

Grafika

Dźwięk

Fajda

4 5 2

Niestety, seria
HoM&M schodzi na
psy. Szkoda, napraw-
dę szkoda. Kolejna
żałosna próba wycią-
gnięcia kasy z twoje-
go portfela...

2



WINDS OF WAR to drugi już dodatek do HEROES OF MIGHT & MAGIC

IV. I, niestety, podobnie jak w wypadku GATHERING STORM trudno powiedzieć, aby autorzy wykonali satysfakcjonującą gracza pracę. Szkoda, że nadal niedoścignionym wzorem tzw. „expansion packs” pozostał PRICE OF LOYALTY z części drugiej HEROES. Ale wracamy do WINDS OF WAR. Miłośnik serii będzie mógł wziąć udział w pięciu nowych kampaniach, prowadzonych przez pięciu nowych bohaterów (po przejściu tych scenariuszy dostępna staje się szósta, finałowa kampania). Poza tym twórcy dodali szereg nowych scenariuszy (w tym scenariusze stworzone przez fanów serii), a w samej grze znajdują się trzy nowe potwory i sześć nieznanych do tej pory budowli. Wszystko to jest, mówiąc grzecznie, elegancko i z dystynkcją: jedno wielkie gówno. Takie rzeczy powinny się znaleźć w Sieci za darmo (i w wypadkach wielu gier tak właśnie jest),



a od autorów dodatku wymaga się czegoś więcej. Jeśli nie zasadniczych zmian i poprawek w mechanice rozgrywki, to przynajmniej stworzenia atrakcyjnych innowacji. Bo przy wykreowaniu nowego miasta i całej palety nowych potworów chłopcy z NWC już by sobie rączki pobrudzili, prawda?

Wierciecie mi, że napisałem tę recenzję z naprawdę sporym bólem, bo świat „Hirotsów” znam od wielu lat (od pradawnych czasów MIGHT & MAGIC II, a potem pierwszej części HEROES) i przykro mi, że zmierza ku upadkowi, a autorzy od dłuższego już czasu nie przykładają uwagi do jakości prezentowanych gier.

*** Jacek „Randall” Piekara

ISLAND THUNDER to nowa, licząca osiem poziomów kampania przeznaczona dla posiadaczy oryginalnego GHOST RECON. Masz tu do czynienia z dodatkiem najnormalniejszym w świecie – nie należy oczekiwać po nim żadnej nowej jakości. O ile jednak taki opis może wystarczyć osobom postronnym, tyle fanom GHOST RECON należy się kilka słów wyjaśnienia.

Akcja ISLAND THUNDER dzieje się w niedalekiej przyszłości na dalekiej Kubie. Mamy rok 2009 – Fidel Castro właśnie zszedł z tego świata



GHOST RECON

ISLAND THUNDER

Ghost Recon: Island Thunder

FPP

* **Wymagania sprzętowe:**
Pentium II 450 MHz,
128 MB RAM, 0.5 GB HDD

* **Gra na platformy:** PC
* **Wersja PL** * **Multiplayer**

* **Red Storm / Play-It**
* **www.ghostrecon.com**

Kilka dodatkowych misji,
które mogą zacie-
kawić

Nie jest to nic, czego
fani serii by już nie wi-
dzieli...

Grafika

Dźwięk

Fajda

4 4+ 5

Obowiązkowa pozycja dla fanów
GHOST RECON, choć
to tylko kilka dodat-
kowych misji. Wyma-
gana jest podstawowa
wersja

5-

i w jego socjalistycznej ojczyźnie zapanał chaos. Wprawdzie już wkrótce mają odbyć się na Kubie pierwsze od wielu lat wolne wybory, wszystko wskazuje jednak na to, że będą wolne tylko w teorii. Zbrojne grupy finansowane po części przez kolumbijskie kartele kokainowe terroryzują lokalną ludność po to, aby ich mocodawcy byli jedynymi kandydatami na nowych przywódców Kuby. Ale od czego są miliardy dolarów pompowane w amerykański przemysł zbrojeniowy? Stany Zjednoczone decydują się na kolejną „ograniczoną inwazję”. Na Kubę zostaje wysłany elitarny oddział Duchów.

W tym miejscu pojawia się ty. Wspomniane na początku tekstu osiem misji nie stanowi jakiegos szczególnego wyzwania, lecz jestem przekonany, że fani GHOST RE-

CON będą usatysfakcjonowani. Kolejne zadania sprawiają wrażenie rzeczywiście przemyślanych i przynajmniej kilka razy powinieneś być po wrażeniach przygotowanych atrakcji. Poza solidnym trybem Single-player autorzy dodatku przygotowali także wcale zgrabny tryb sieciowy. Również kilka nowych broni oraz wymyślne tryby grupowej rzezi powinny zatrzymać cię przy ISLAND THUNDER przez kilka dodatkowych godzin.

*** Maciej „Anzelmo” Ogiński



Bajki o bike'ach z dużą klasą

Cycling Manager 2

Ekonomiczna

☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Cyanide / Play

* Gra na platformy: PC

* www.cyclingmanager2.com

cena 49.90

Zyjemy w czasach równouprawnienia, tolerancji i szeroko rozumianych swobód obywatelskich. W takiej rzeczywistości każde pojawiające się na świecie cudowne dziecko dwóch pedałów trafia w łapki zręcznego menedżera, prowadzącego jedną z 60 zawodowych drużyn kolarskich. Ot, na przykład w twoje.

Dysponujesz świetnym sprzętem, ekipą lekarzy i masażystów, kilkoma zdolnymi mechanikami oraz gronem doskonałych zawodników, którzy z wyścigu na wyścig jeżdżą coraz le-



piej. Bierzesz udział we wszystkich ważnych zawodach, których trasy liczą łącznie 27000 kilometrów. Te-

amem zarządza się dość prosto, głównie za sprawą dość funkcjonalnego interfejsu. Miłą niespodzianką jest też trójwymiarowa grafika: śliczne, leśne bądź polne plenery plus tonące w słońcu miasteczka sprawiają, że człowiek zaczyna nagle marzyć o ciepłych, pachnących świeżo ściętą trawą wakacjach. I choć CYCLING MANAGER 2 nie może się mierzyć z CHAMPIONSHIP MANAGER 4, to jednak dostarcza wielu godzin przyjemnej zabawy, zwłaszcza tym graczom, którzy uwielbiają pedałowac. Polska wersja included!



daje się wciągnąć w spisek sięgający swymi zgnitymi mackami najbardziej dostojnych rodów, a nawet władz miasta. Na miłośników przygodówek

Przygody romantycznego podrywacza w dawnej Wenecji...

czeka zawila intryga, dużo dialogów, pojedynki na szpady, romanse, przyzwoita kinowa lokalizacja, wreszcie drobne elementy SF wzbogacające świat gry (np. malownicze, latające statki powietrzne). Szkoda tylko, że grafika utrzymana jest w stylu charakterystycznym dla takich produkcji jak HITCHCOCK czy ODYSEJA, zaś zawily interfejs utrudnia zabawę.

Casanova

Przygodówka

☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Wanadoo / CD Projekt

* Gra na platformy: PC

* www.casanova.arxeltube.com

cena 29.90

Złoty członek gra w pinball'a!

Austin Powers Pinball

Pinball

☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

* GlobalStar Software / Brak

* Gra na platformy: PC

* www.globalstarsoftware.com

cena 19.95\$

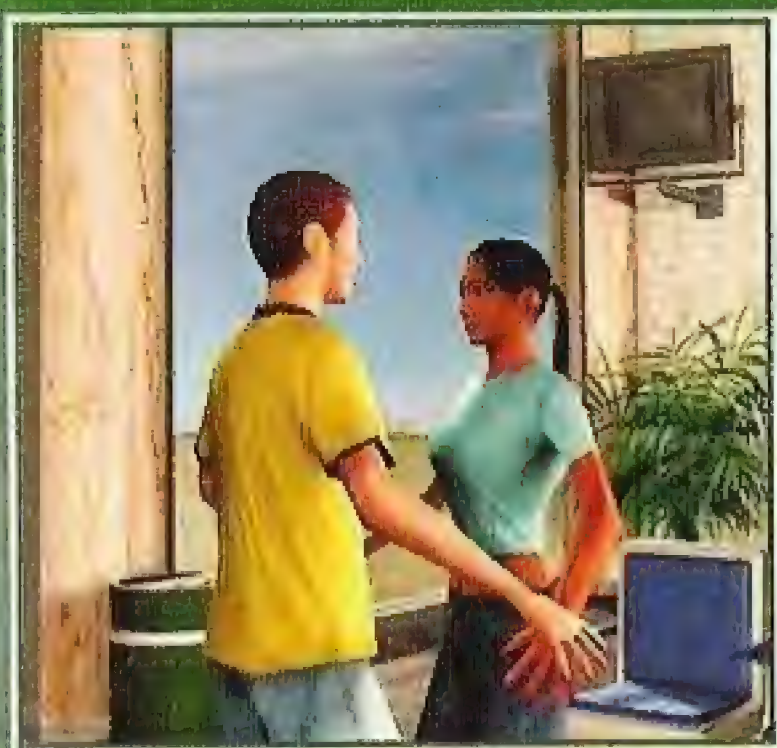
Film „Austin Powers i Złoty Członek” przyniósł swoim producentom kokosy. W Polsce poległ śmiercią męczennika, zarżnięty przez nieudolne tłumaczenie Bartosza Wierzbiję.

Kariery w naszym kraju nie robi też AUSTIN POWERS PINBALL, najnowszą gra Wildfire Studios. Jak dotąd nie znalazła się firma, która miałaby ochotę zająć się jej dystrybucją. A szkoda, bo program należy do zlewanego przez studia developerskie gatunku i... jest całkiem przyzwoity. Stół został zaprojektowany z fantazją i jest niezwykle ko-

lorowy. Rampy, podesty i guziki umieszczono w trudno dostępnych miejscach, na szczęście łapki są dostatecznie duże, by nawet i początkujący gracz nie



miał problemów z utrzymaniem piłki w grze. Ciekawostką są misje dodatkowe w liczbie 14 sztuk (należy wówczas trafić kulą w odpowiednie miejsce bądź zestrzelić jakieś obiekty), quiz Austina Powersa oraz klimatyczne melodie w stylu lat 60. Szkoda tylko, że gry podobnej jakości powstawały dobrych pięć lat temu... I jeszcze ciekawostka: przy udźwiękowieniu pogromu pracował sam Mike Myers, czyli Austin Powers i Wayne ze „Świata Wayne'a” w jednym. Swoją pseudonim aktor zawdzięcza Michaelowi Myersowi, słynnemu mordercy z filmowego cyklu „Halloween”.



Fred Reynolds, młody Amerykanin, wybiera się do Indii, by odwiedzić swoją narzeczoną. Po drodze śni mu się tajemnicza walizka wyładowana dynamitem, potężny wybuch oraz paru bezdennie głupich debili pastwiących się nad jego ukochaną.

Po przybyciu do Dehli Fred odkrywa, że jego dziewczyna została uprowadzona. Od razu wyrusza na poszukiwania, zaś ślad prowadzi go do sekty Thugów, wyznawców okrutnej bogini Kali. Wraz z nim wędruje gracz – „podziwając” niezbyt ładnie

wyglądające lokacje, nudne zagadki i nielogiczne rozwiązania scenariuszowe. W całej grze pojawia się zaledwie kilkanaście przedmiotów! To właśnie dlatego program daje się ukończyć w 4 godziny. Sprawdza się jedynie interfejs (specyficzny point-and-click, pamiętający czasy ATLANTIS) oraz nieśmiertelny widok FPP. Cóż, gra powstała dwa lata temu i to niestety widać. Kto wie, może właśnie dzięki doświadczeniu zdobytemu przy jej kodowaniu firma Microids zdolata wypuścić na rynek tak ciekawe tytuły jak SYBERIA czy POST MORTEM.

Kali zabiłaby za tę grę jej twórców!

Droga do Indii

Przygodówka

☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Microids / CD Projekt

* Gra na platformy: PC

* www.microids.com

cena 19.90

Odlatuj, póki jeszcze możesz...

Airport Tycoon 2

Ekonomiczna

☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Global Star / Brak

* Gra na platformy: PC

* www.globalstarsoftware.com

cena 19.95\$

Kupa. Wielka, brązowa kupa małego niemowlęcia w pieluchach. A ściślej – bardzo słaba gra ekonomiczna, w której gracz wciela się w szefa dużego, międzynarodowego lotniska.

Od strony „zapowiedziowej” brzmi to całkiem fajnie: trójwymiarowa grafika, około 25 portów lotniczych w takich miastach jak Chicago, Nowy Jork, Paryż, Tokio czy Moskwa, ponad 60 rodzajów hangarów, terminali, wież kontrolnych, stacji straży pożarnej,

hotele, sklepów i restauracji. Do tego zagrożenia w postaci terrorystów, trzęsień ziemi, tornad i burz, zabez-



pieczenia w stylu wykrywaczy metali czy monitorów prześwietlających bagaż – wszystko po to, by dowieźć ludzi bądź towary na czas. Sek w tym, że grafika jest brzydka, interfejs niewygodny, tutorial bezsensowny, rozgrywka nijaka, muzyka koszmarna, ekonomia nierealistyczna, misje nudne, opcje nie działają, a i tytuł nienajlepszy – bardziej pasowałby YAWN TYCOON. To jak, znacie jeszcze jakieś obelgi? Dopiszcie poniżej...

*** teksty:

Michał „Joel” Zacharzewski

Test Kierownic

aby jazda była jeszcze ostrzejsza...

LOGITECH MOMO RACING FORCE FEEDBACK WHEEL

Logitech po raz kolejny pokazał, co to znaczy dobry sprzęt. Solidne wykonanie, oprawiona w gumę kierownica, pedały z haczykami antypoślizgowymi to tylko niektóre zalety najnowszej kierownicy tej firmy. W praktyce jest ich o wiele więcej. Dużym plusem jest umieszczenie skrzyni biegów w obudowie razem z kierownicą. Koniec z niewygodną dostawką, której nigdy nie ma gdzie umieścić. Co więcej, skrzynia biegów może być używana zarówno przez lewo- jak i praworęcznych. Mocowanie kierownicy do biurka jest proste i przede wszystkim solidne. Urządzenie bardzo dobrze się trzyma i nie lata podczas jazdy. A trzeba przyznać, że podczas gry nieźle trzęsie. Force Feedback sprawuje się wręcz wyśmienicie, na każdej nierówności czuć trzęsienie i to na tyle silne, że aż momentami wibruje całe biurko. To jednak nie wszystko. Realizm jazdy

zwiększa reakcja kierownicy na zachowanie się samochodu. Gdy wpadniesz w poślizg, szarpie na wszystkie strony, aż momentami naprawdę ciężko ją utrzymać.

Jazda na różnych podłożach to naturalnie także inne zachowanie kierownicy – po błocie chodzi ciężko, po asfalcie o wiele lżej. Pedały gazu i hamulca działają bardzo dobrze, chociaż dodawanie gazu mogłoby być nieco cięższe. Dodatkowe dwie łopatki umieszczone tuż pod kierownicą świetnie nadają się do wyścigów Formuły 1, a dodatkowe sześć przycisków pozwoli dostosować kierownicę do praktycznie każdej jazdy.

Elegancja, dobre wykonanie, niesamowite wręcz sprzężenie zwrotne, chy-

ba nic więcej nie potrzeba do przyjemnej jazdy.



Cena: 569 zł

Platforma: PC (USB)

Logitech Polska

ul. Goszczyńskiego 9/1

02-610 Warszawa

tel/fax: +48 (22) 844-82-78

www.logitech-sklep.com.pl

MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION RACING WHEEL

Microsoft znany jest z wysokiej jakości urządzeń komputerowych. Testowana

kierownica całkowicie potwierdza tę teorię. Co prawda pozbawiona jest dodatkowej skrzyni biegów oraz Force Feedback, charakteryzuje się jednak dużą dokładnością działania i solidnym wykonaniem.

Instalacja kierownicy jest niezwykle prosta, wystarczy

przykręcić ją do krawędzi biurka i pokłopot. Pozostaje jeszcze tylko podłączenie pedatów, instalacja sterowników (Windows XP posiada je standardowo) i już można rozkoszować się jazdą. Ponieważ kierownica nie jest wyposażona w Force Feedback, bardziej nadaje się do wyścigów zręcznościowych takich jak NEED FOR SPEED, niż do poważniejszych produkcji jak COLIN MCRAE RALLY.

Oczywiście w obydwu tych grach sprzęt sprawuje się bardzo dobrze, nie ma najmniejszych problemów z konfiguracją, a komfort jazdy jest naprawdę wysoki. Kierownica jest bardzo czuła, co pozwala na precyzyjną jazdę. Pedały dobrze trzymają się podłoża, a siła nacisku, jaką trzeba na nie działać, jest niemalże idealna. Tuż pod kierownicą znajdują się dwa przyciski zastępujące tradycyjne łopatki. Dodatkowo sprzęt posiada sześć w pełni konfigurowalnych przycisków. Dołączone oprogramowanie pozwala na zmianę szczegółowych ustawień urządzenia.



Cena: 212 zł

Platforma: PC (USB)

APN Promise

ul. Zielna 39

00-108 Warszawa

tel: +48 (22) 654-53-10

e-mail: promise@promise.com.pl

www.promise.com.pl

SAITEK R80 SPORTS WHEEL

SAITEK R80 to taka mała kierownica turystyczna. Jej niewielkie rozmiary są naprawdę dużą zaletą, szczególnie dla kogoś, kto nie ma miejsca, aby przy komputerze rozłożyć się z całym arsenalem.

R80 nie posiada pedatów, natomiast zamiast nich można wykorzystać dwie łopatki umieszczone tuż pod kierownicą – nie jest to co prawda tak samo wygodne, jednak stosunkowo szybko można się do nich przyzwyczaić.

W tym modelu kierownicy zrezygnowano z drążka zmiany biegów. Jest to jedyne z urządzeń opisywanych w tym przeglądzie, które łączy się z komputerem przy użyciu Game Portu. Instalacja jest bardzo prosta i szybka – podłączenie, kilka kliknięć myszką i po kłopotach.

Wykonanie kierownicy jest wysokiej klasy, a ładny wygląd łączy się z dużym komfortem użytkowania. Trzeba przyznać, że kierownicę świetnie się trzyma i nawet mimo tego, że jest cała z plastiku, ręce nie ślizgają się.

Solidnie wykonano również mocowanie, którym sprzęt montuje się na krawędzi biurka. Dodatkowe cztery klawisze zostały umieszczone w miejscach łatwo dostępnych.

Kierownica przeznaczona jest dla osób szukających urządzenia, które można szybko zamontować i zdemonstrować. Brak pedatów, drążka zmiany biegów czy Force Feedbacka wcale nie czyni z tej

niej sprzętu z niższej półki. Założeniem producenta było zrobienie urządzenia małego, posiadającego wszystko, co potrzebne do dobrej zabawy i to udało się zrealizować w stu procentach.



Saitek

Cena: 89 zł

Platforma: PC (Game Port)

Karuma Polska

ul. Tarcice 9

80-817 Gdańsk

tel: +48 (58) 300-05-94

fax: +48 (58) 324-86-88

e-mail:

trade@karuma.pl

www.saitek.pl

SAITEK R440 FORCE FEEDBACK WHEEL

Okazuje się, że można zrobić kierownicę tanio, dobrze i posiadającą wszystkie najważniejsze funkcje. Najlepszym przykładem tego jest SAITEK R440. Na pierwszy rzut oka kierownica prezentuje się dosyć niepozornie, jest mała, całkiem zgrabna, posiada kosmiczny design, a na środku świeci się małe kółeczko ze znakiem producenta. W środku jednak drzemie całkiem wydajny silniczek, który podczas jazdy daje się ostro we znaki. Dzięki świetnie funkcjonującemu Force Feedbackowi oraz technologii Touch-Sense zabawa jest bardzo realistyczna i przyjemna. Kierownica reaguje na rodzaj podłoża, poślizgi czy stłuczki. Aby utrzymać ją w rękach, często trzeba użyć niemałej siły. Kierownica jest po części z gumy, dzięki czemu nie ślizga się w rękach. Pedaly, podobnie jak reszta, również zostały zaprojektowane w dosyć oryginalny sposób, a przy tym

są całkiem wygodne – stopa praktycznie w ogóle się nie ślizga. Mocowanie kierownicy do biurka jest bardzo proste i nie trzeba jej mocno przykręcać, aby nie latała. Minusem jest brak drążka do zmiany biegów, można go jednak z powodzeniem zastąpić dwiema łopatkami, do których bez problemu sięgną nawet osoby z krótkimi palcami. R440 posiada cztery przyciski, które bardzo wygodnie obsługuje się kciukami. Wspomniany kosmiczny wygląd uzupełnia jeszcze przednia strona kierownicy, która świeci się z różnym natężeniem podczas skręcania.



Bardzo ładny, przemyślany design i wysokiej klasy Force Feedback czynią z tej kierownicy konkurenta dla innych tego typu urządzeń. Bez wątplenia nadaje się ona do każdego rodzaju wyścigów.

Cena: 299 zł

Platforma: PC (USB)

Karuma Polska

ul. Tarcice 9

80-817 Gdańsk

tel: +48 (58) 300-05-94

fax: +48 (58) 324-86-88

e-mail: trade@karuma.pl

www.saitek.pl



MANTA COMPRESSOR SUPREME

COMPRESSOR SUPREME posiada dodatkowe pedaly oraz oddzielną skrzynię biegów połączoną z hamulcem ręcznym. Zastanawia jednak, w jakim celu projektanci postanowili przerobić drążek zmiany biegów na prosty, czterokierunkowy joystick. Równie zastanawiająca jest ilość przycisków znajdujących się na kierownicy – jest ich przeszło 16 i nie wszystkie są łatwo dostępne podczas jazdy. Czy w ogóle taka ilość jest potrzebna? Przecież używanie kierownicy jako pada w ogóle nie wchodzi w grę. Podstawa pod pedaly okazuje się niestety strasznie mała, przez co stopy cały czas się ześlizgują. Instalacja urządzenia na biurku jest prosta, jednak dołączony do zestawu jeden (!) zaczep umożliwia solidne przymocowanie tylko kierownicy lub skrzyni biegów. Jednak dzięki możliwo-

ści zmiany kąta nachylenia można kierownicę umieścić między nogami.

W praktyce produkt Manty sprawdza się całkiem dobrze. Na uwagę zasługuje sposób uczenia się przy użyciu przycisku Teach – wystarczy go wcisnąć i już można np. skalibrować kierownicę. „Realistyczne” wibracje są jednak mało realistyczne, a zabawa niezbyt dynamiczna. Zdecydowanie kierownica ta nadaje się przede wszystkim do zręcznościowych wyścigów. Niezbyt pociągający wygląd, dosyć marne wykonanie oraz średnie odczucia podczas jazdy na pewno nie zrobią z tego produktu hitu w kręgu ludzi szukających mocnych wrażeń. Jeśli jednak ktoś potrzebuje kierownicy prostej, tylko do zabawy i przede wszystkim ta-

niej, to na pewno powinien wziąć COMPRESSOR SUPREME pod uwagę.



Cena: 169 zł

Platforma: PC (USB), PSOne, PS2

Manta

ul. Matuszewska 14 bud.4

03-876 Warszawa

tel: +48 (22) 332-34-50

fax: +48 (22) 332-34-60

e-mail: manta@manta.com.pl

serwis: serwis@manta.com.pl

www.manta.com.pl

WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!

■ Jeśli chcesz wygrać jedną z opisanych powyżej kierownic firmy Saitek lub Manta, odpowiedz na proste pytanie.

■ Pod numer **7164** wyślij swoją odpowiedź, podaną jako **CL.KI.#** (zamiast # wpisz A, B, C lub D). Rozwiązania przyjmujemy wyłącznie w postaci SMS'ów. Na odpowiedzi czekamy do końca maja.

■ Pytanie konkursowe brzmi:

Dzięki systemowi Force Feedback kierownica:

A) trzęsie się;

C) obraca się o 360 stopni;

B) posiada dźwignię zmiany biegów;

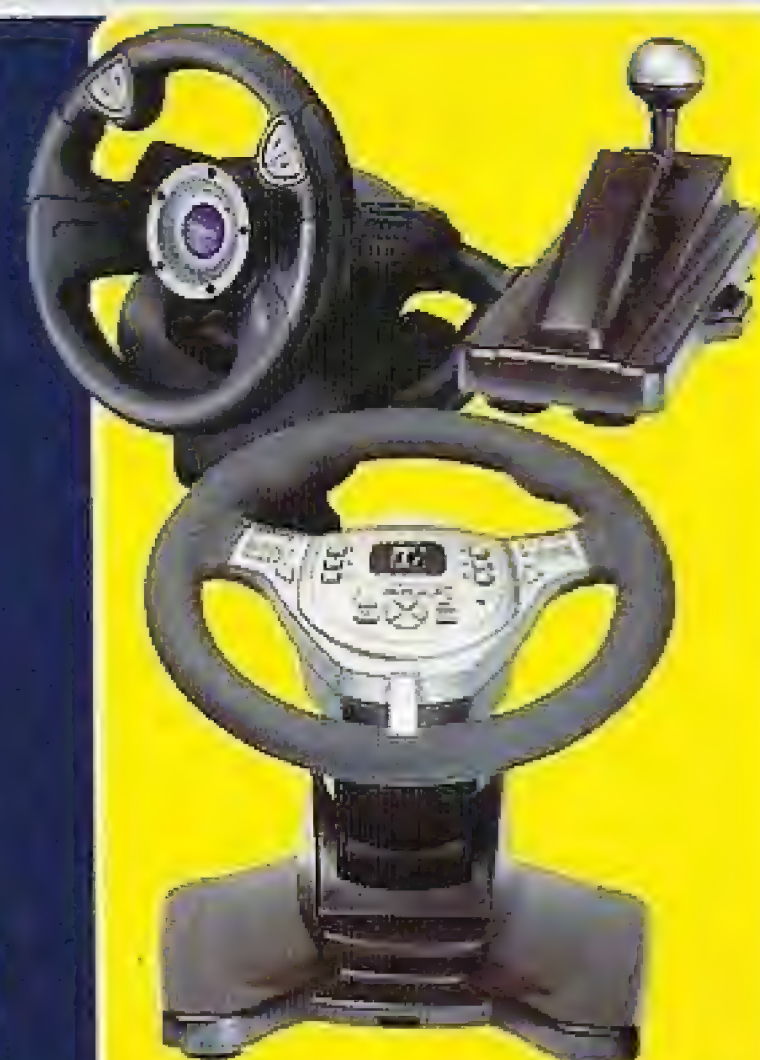
D) wydaje dźwięki;

Koszt wysłania SMS'a wynosi 1,22 zł z VAT. Usługa dostępna jest w sieciach Era, Idea oraz Plus GSM. Dane uczestników zostaną wykorzystane wyłącznie do wysyłki nagród i nie będą gromadzone oraz przetwarzane w celach marketingowych.



Nagrody fundują firmy:

Saitek



Z archiwum konesera

■ **SUPER MARIO 64** – Najsłynniejszy hydraulik świata po raz pierwszy w trzech wymiarach. Gra swego czasu wywołała nie-małe zamieszanie, a dla Nintendo stała się pokerowym asem. Kto żył, chciał biegać z Marianem po zakręconych światach 3D, zatem ze sklepów znikło sporo pudełek z nowym dzieckiem N. Pozazdrościć takiego tytułu startowego. Pamiętam, jak dawno temu stałem z otwartymi ustami w warszawskim „Smyku” przed standem z N64, na którym ktoś zapuścił SUPER MARIO 64. Ale pada to już nie łaska było podłączyć! Ech...



■ **CONKER'S BAD FUR DAY** – Jedna z gier na wycofujące się z rynku N64. I trzeba powiedzieć, że było to odejście z pompą i w wielkim stylu. Przewrotna gra platformowo-przygodowa ze zdegenerowanym Wiewiorem w roli głównej. Tytuł dedykowany starszym, wyrobionym graczom, po brzegi wypełniony pierwszorzędym, często dość niecenzuralnym humorem, parodiujący znane filmy i wprost iskrzący się dobrymi pomysłami. A wszystko to w oprawie wyciskającej ostatnie soki z 64-bitowej maszyny Nintendo. Rare wie jak wyprawiać stypy!

■ **GOLDENEYE 007** – Niepodważalnie najlepszy JAMES BOND ze wszystkich do tej pory wydanych. Rare stworzyło grę spójną, o bardzo sugestywnym filmowym klimacie, jednocześnie pompując w swoje dzieło beczki miodu. Różnorodność misji, dobrze prowadzona ścieżka fabularna, wreszcie multum broni i gadżetów zapracowały na sukces gry. No i Multiplayer, pozwalający się wyszaleć na podzielonym ekranie aż czwórce graczy.



■ **MARIO KART 64** – Stary hit z SNES'a w szatach godnych nowej platformy. Bajkowa, estetyczna grafika, sprawdzona ekipa bohaterów Nintendo, świetne dopalacze i przede wszystkim świetny system jazdy. Ciężko było przejść obojętnie obok takiej perełki, tym bardziej że w trybie Multiplayer tytuł odświeżał kolejne pokłady rajcowności. Czysta arcade'owa radość! Kto grał, ten wie o co chodzi. Kto nie grał, niech żałuje...

■ **TUOK – DINOSAUR HUNTER** – Kolejny tytuł startowy, który sprawnie napędzał sprzedaż systemu. Genialnie zrealizowany doomowiec, z akcją rozgrywaną się w świecie dinozaurów i... kosmitów! Kicz? Wtedy nikt jeszcze nie myślał o tym w ten sposób, a wspaniała animacja i piękna grafika wywoływały oczopląs. Zwłaszcza mgła robiła kolosalne wrażenie, choć w rzeczywistości... miała ukryć część obiektów, by odciążyć engine :). Po paru miesiącach do sklepów trafiła również konwersja TUOKA na PC. Ta już nie wzbudziła wielkiego zainteresowania, choć graficznie nie odbiegała od oryginału. Co ciekawe, była to pierwsza gra, która WYMAGAŁA akceleratora 3D.



Emulatory:

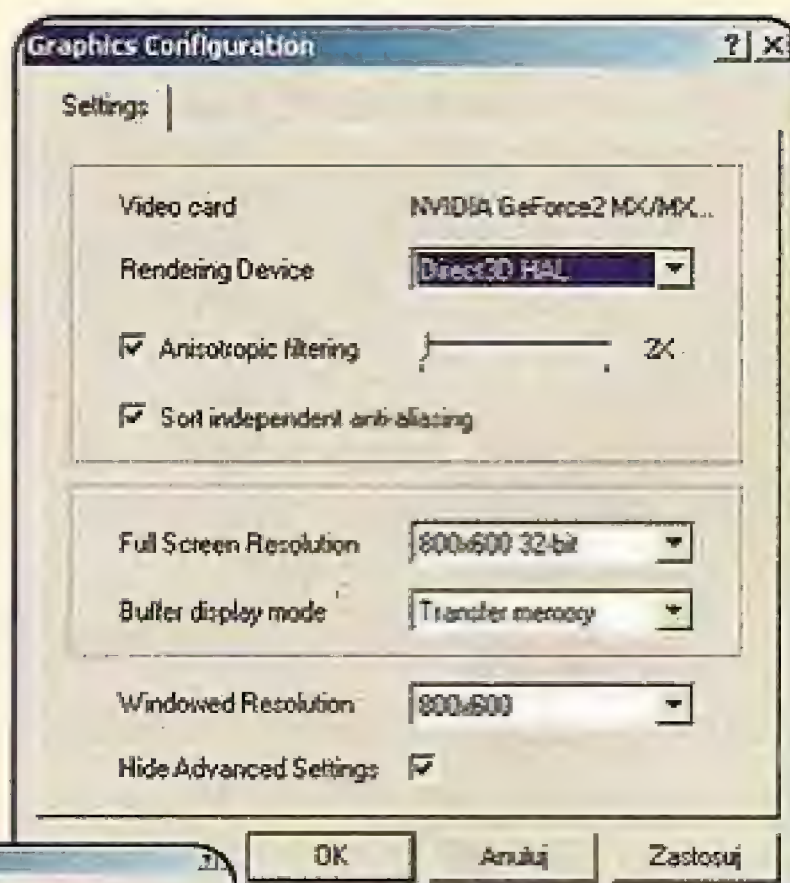
Trudno przecenić wkład Nintendo w rozwój gier wideo. Do połowy lat 90. to oni dzierżyli pałeczkę lidera na rynku konsolowym...

Równie trudno nie zauważyć, że przez te kilka lat troszkę się w branży zmieniło. Dziś Nintendo trzyma się nieco z boku, owszem – radzi sobie zupełnie dobrze, jednak okres panowania ma już za sobą. Dlaczego? Po części spowodowały to zmieniające się tendencje na rynku, po części – technologia, po części zaś – przywiązanie do tradycji. A było to tak...

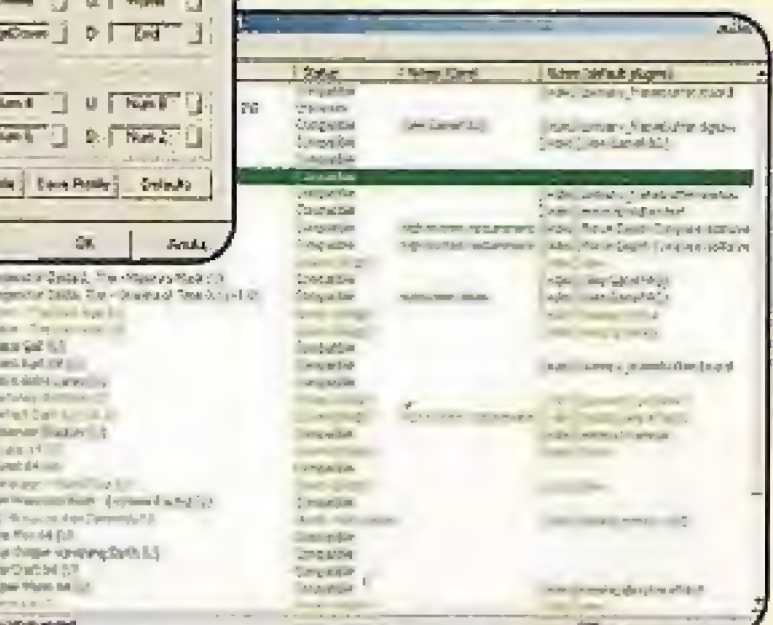
64 bity... i kartridż?

Nintendo 64 zadebiutowało w Japonii w lecie 1996 roku, kiedy Sega Saturn i PlayStation firmy Sony były już na rynku od dobrych kilkunastu miesięcy. Nintendo spóźniło się, przespąło moment rewolucji

3D, tak samo jak niegdyś ociągało się z przejściem z 8-bitowego NES'a na 16-bitowego SNES'a. Zwłoka znowu nie przyniosła nic dobrego – nawet oddani fani Nintendo miękli na widok trójwymiarowych gier na konkurencyjne platformy. Tęgie głowy z Wielkiego N zaczęły ostro kombinować i w rezultacie powstała koncepcja maszyny o 64-bitowej architekturze (konkurencyjne zabawki były 32-bitowe). Ponieważ jej możliwości znacznie przekraczały możliwości konsol Sony i Segi, Nintendo było przekonane, że szybko zdoła odzyskać klientów. I rzeczywiście – N64 oferowało znakomitą grafikę w wysokiej rozdzielczości, duże ilości przetrzucanych trójkątów, a także absolutne novum – sprzętowe filtrowanie tekstur. Sprzedaż faktycznie ruszyła z kopyta, tym bardziej że tytuły takie jak SUPER MARIO 64, TUOK czy WAVE RACE 64 były po prostu miażdżące! Wydawało się, że wszystko będzie cacy, ale niestety, rzeczywistość okazała się mniej różowa. Po pierwsze: nośnik danych. W czasach gdy w czytnikach Saturna i PSX'a wirowały płytki CD, decyzja o zastosowaniu kartridża była co najmniej dziwna. Nintendo tłumaczyło, że dysk nie gwarantuje zadowalającej prędkości odczytu danych. Może i racja, ale pakowanie się w odchodzący do lamusa nośnik (mowa o stacjonarnych konsolach) przyniosło więcej szkód niż pożytku. Największą zgorą była po-



Jeden z najlepszych emulatorów Nintendo 64 – Project64 w stanie gotowości



jemność takiego układu – średnio od 8 do 32MB. O ile samą grę można było upchnąć w takiej objętości, to już o filmowych przerywnikach i muzyce wysokiej jakości należało zapomnieć. Drugi feler to długi czas produkcji układów i tragicznie wysoki koszt produkcji. Poniekąd ograniczyło to politykę Nintendo, która zawarła się w słowach: „mało, a dobrze”. Proste – N musiało starannie dobierać gry do wydania na swoją platformę, gdyż niezadowolająca sprzedaż wiązała się ze dużymi stratami (koszty kartridży). Dzięki temu ogromna większość gier na N64 trzymała poziom co najmniej przyzwoity, ale... klienci wolali mieć większy wybór. I zdecydowali się na konsolę konkurencji. Na PSX'a ściślej rzecz ujmując, bo Saturn niebawem zdechl, nie radząc sobie w rynkowej walce z PlayStation i nowym zawodnikiem Nintendo. I tylko ta dwójka została na placu boju. I choć N64 sprzedawało się zupełnie dobrze (szczególnie w USA i KKW), to Nintendo nigdy nie zbiło na swojej zabawce takich kokosów jak Sony na PSX. Nie ta liga. Inną kwestią było samo podejście do gier – Nintendo stawiało na

N-64

Poszukaj w Sieci!

■ <http://ngemu.com/n64> – Część sporego serwisu w całości poświęconemu emulacji Nintendo 64. W jednym miejscu znajdziesz aktualne newsy, świeże plug-iny, przydatny soft, linki i informacje o liczących się emulatorach. Romów brak, ale to nie powinno dziwić.

■ www.emuchina.net – Ten adres powraca jak bumerang, ale czy to moja wina, że mają tam wszystko? :) Jedyny problem to „jak się do tego dostać?”, gdyż zasady downloadu i hasła zmieniają się co chwilę. Cóż, to zadanie pozostawiam już tobie :)

■ www.pj64.net – Strona domowa najlepszego emulatora N64. Niestety, niewiele się na niej dzieje, gdyż sam emulator jest dość rzadko aktualizowany. Na szczęście autorzy nie porzucili swojego dzieła i za jakiś czas powinniśmy cieszyć się kolejnym wydaniem programu.

■ www.emudreams.pl – Kilka gier na N64 – szkoda, że tak niewiele. Na szczęście prawie wszystkie z nich to perełki, jak choćby... THE LEGEND OF ZELDA zlokalizowana przez polskich fanów!

■ <http://emulacja.in4.pl> – Wiele dobrych gier na maszynkę Nintendo, niestety mogą występować problemy ze ściąganiem.

gry pomysłowe, niecodzienne, o unikalnym charakterze, nieemanujące przemocą, ale wciąż bardzo grywalne. Okazało się jednak, że masowy odbiorca lubi sobie dobrze postrzelać tudzież obić komuś ryja. A takich atrakcji było pod dostatkiem na platformie Sony. Zresztą może i Nintendo chciałoby pójść tą drogą, ale... przez okres nieobecności N na rynku najlepsi (Konami, Namco, Square, Capcom) skupili się u boku Sony i było im tam bardzo dobrze. Przy Nintendo zostało m.in. Rare. I dobrze, bo bez tego teamu byłoby naprawdę kiepsko.

Wydaje się, że Nintendo pogodziło się z faktem, że dni świetności ich stacjonarnych konsol minęły. Widać to na przykładzie GameCuba, konsoli bardzo specyficznej, skierowanej do fanów, którzy wiedzą, czego się po Nintendo spodziewać i lubią ten styl. Japońska firma nadal rozwija swoje flagowe serie, nadal prowadzi swoją specyficzną polity-

kę i nadal niewiele sobie robi z poczytań konkurencji. I dopóki mają się dobrze, to jestem za. I ja lubię ten styl.

Ninny wróć!

A więc chcesz przypomnieć sobie kilka gier bądź też dopiero zamierzasz zapoznać się z N64?

Nie stanowi to najmniejszego problemu, gdyż w Sieci dostępnych jest co najmniej kilka emulatorów tej konsoli. Niestety, część z nich nie jest już aktualizowana, część sypie się często bez widocznej przyczyny, inne mają spore problemy z kompatybilnością i obsługują poprawnie jedynie garść gier, a niektóre nadal obsługują jedynie karty kompatybilne z zapomnianym już interfejsem Glide, czyli słynne VooDoo (UltraHLE, SuperHLE). Dlatego darujmy sobie testowanie wszystkiego, co wpadnie nam w łapki i pobawmy się od razu czymś przyzwoitym.

Project64 to obecnie najlepszy program pozwalający odpalić gry z N64 na twoim blaszaku. Jak zapewne przypuszczasz, emulator działa w oparciu o romy, czyli pliki z zapisaną zawartością kartridży. Zgodnie z tradycją, autor zadbał również o obsługę plików spakowanych zipem, co jest po pierwsze – wygodne, po drugie – pozwala zaoszczędzić nieco miejsca, zwłaszcza gdy kolekcjonujesz romy i masz ich już spory zbiór.

Pojedyncze romy ważą natomiast od kilku do kilkudziesięciu MB, zatem modemowcy rozsądnie robią, odwiedzając znajomego ze stacją :). Warto również dodać, że emulator działa w oparciu o plug-iny – graficzne, dźwiękowe oraz odpowiedzialne za obsługę kontrolerów (po raz kolejny polecam rozejrzeć się za dobrym padem). Na szczęście „wtyczki” dostarczone wraz z emulatorem spisują się znakomicie i nie powinno być z nimi problemów. Jeśli jednak ze-

■ **THE LEGEND OF ZELDA – OCARI-NA OF TIME** – To absolutny killer, a zarazem jedna z najlepszych gier wydanych w historii. I nie ma w tym krzty przesady. 64-bitowa ZELDA omamia swoją głębią, tajemniczością, urokiem miejsc, wszechobecną magią i wspaniałą atmosferą. Nintendo dokonało czegoś niespotykanego, stworzyło świat, w którym zatracasz się bez reszty i to bez pytań, bez zastrzeżeń. Tak jakby ograniczenia sprzętowe nie istniały. Cukiereczek!



■ **BANJO-KAZOOIE** – Jedna z najlepszych platformówek na Nintendo 64. Przygody sympatycznego duetu – misia Banjo i ptaka Kazooie – nie bez przyczyny zyskały sobie uznanie graczy. Przyczyniła się do tego śliczna grafika, niewymuszony humor i masa świeżych pomysłów. Te ostatnie to standard u Rare, które ma w zwyczaju każdą swoją grę dopieszczać na maxa. Niestety, ostatnio pożegnali się z Nintendo i teraz robią dla Billa. Szkoda.

■ **PERFECT DARK** – Jak w tytule: mrocznie, tajemniczo i bardzo klimatycznie. Jedna z najlepszych strzelanin FPP dostępnych na N64. Do tego charyzmatyczna bohaterka – Joanna Dark, będąca chyba najsłynniejszą bohaterką gier na N64. Zajmujące misje, interesująca fabuła i najwyklesza w świecie grywalność zdecydowały, że PERFECT DARK wdarł się do panteonu najlepszych produkcji na Nintendo 64. Aż dziw bierze, że do tej pory nie powstał sequel.



chcesz eksperymentować, to nic nie stoi na przeszkodzie. Warto zerknąć na ngemu.com i przetestować opisywane tam plug-iny. Aby rozkoszować się płynną emulacją zarówno grafiki, jak i dźwięku, potrzebny jest dostatecznie wydajny procesor – najlepiej coś powyżej 1GHz. Jednak wiele gier będzie śmigać również na jednostkach taktowanych zegarami rzędu 700 – 800Mhz. Naturalnie przyda się sporo

pamięci, choć 256MB powinno wystarczyć nawet w przypadku najbardziej wymagających tytułów.

Zgodnie z tradycją – króciutki opis emulatora. Po zainstalowaniu (tudzież rozpakowaniu) i jego uruchomieniu z menu File wybierasz Choose Rom Directory... i definiujesz ścieżkę dostępu do katalogu, w którym przechowujesz romy. Emulator rozpozna gry i wyświetli ich listę wraz z komentarzami na temat ewentualnych problemów z ich obsługą itp.

W zasadzie możesz w tym momencie zacząć zabawę,

wybierając dowolną grę z listy. Warto jednak poświęcić minutkę na zapoznanie się z opcjami konfiguracji programu. I tak w menu Options > Setings... możesz wybrać plug-in, którego chcesz używać. Wchodząc w Configure... masz szansę dostosować opcje plug-inów do możliwości swojego sprzętu, rozdzielczości ekranu i osobistych preferencji. Równie ważna, a może nawet ważniejsza jest odpowiednia konfiguracja opcji sterowania. Z uwagi na sporą ilość przycisków w standardowym padzie od N64 gra na klawiaturze może nie być zbyt miła, dlatego warto poświęcić trochę czasu, by później nie rzucać ciężkimi słowami w eter :). W lepszej sytuacji są posiadacze padów, choć i oni mogą się skrzywić, gdyż kontroler Nintendo należał do najdziwniejszych twórców tego rodzaju i idealne przeniesienie przycisków na standardowego, pecetowego pada może być nieco skomplikowane. Jednak dla chcącego nic trudnego. Dobra rada – poszukaj w Sieci fotki pada N64, przyjrzyj się rozmieszczeniu przycisków i postaraj się je jak najwierniej odnieść na klawisze klawiatury/własnego pada. Powodzenia :). Ech... chyba zrobiłem z igły widły :). A ty na co jeszcze czekasz? Odpalaj MARIANA 64 i baw się przednio! Czuwaj!

*** Maciej „Fantazyoosh” Waszkiewicz



Gry komputerowe

Bez większych kłopotów można w Sieci kupić gry. Niektórzy dystrybutorzy mają tu nawet własne sklepy!



<http://www.play.com.pl>



<http://www.planetagier.com.pl>



<http://www.tomsoft.com.pl>



<http://www.timsoft.pl>



<http://www.mig.pl>

Wirtualne zakupy...

W Internecie można kupić lub sprzedać prawie wszystko. Oprogramowanie, posiadłość na Bahama, czołg...

Większość naszych obecnych bogaczy zaczynała swoją biznesową karierę od łóżka polowego lub „szczek” pod Pałacem Kultury. Dzisiaj z pewnością zakładaliby kramiki w Sieci i w ten sposób dorabiali się swojego pierwszego miliona.

Wielu specjalistów twierdzi, że przyszłość handlu stanowią sklepy internetowe, wyrastające na wirtualnym rynku jak grzyby po deszczu. Wielkie supermarkety, nieduże sklepy i małe kramiki geszewiki to krajobraz współczesnego komercyjnego Internetu. Obecnie w Polsce działa około 660 sklepów internetowych, pół roku temu było ich o 90 więcej. Pomimo tego spadku obrotu polskiego sektora internetowego rosną, co wynika z ostatnich informacji I-Metrii – firmy zajmującej się badaniem rynku on-line (<http://www.imetria.com/>).

Drugim ważnym ogniwem internetowego handlu są różnego rodzaju serwisy aukcyjne, które coraz bardziej upodobiły się do reszty sieciowych placówek handlowych, z tym że oferują bardziej różnorodne towary.

Czego można się spodziewać po internetowych zakupach? W Sieci jak w życiu – można trafić do dobrego sklepu z fachową obsługą lub do spekulanta, który usiłuje wyciągnąć od nas pieniądze. Trzeba bardzo uważać, aby nie zostać oszukany. Z tego artykułu dowiesz się, jak bezpiecznie wydawać swoje pieniądze w Internecie.

Jak kupować?

Bez względu na to, w jakim sklepie bądź systemie aukcyjnym zdecydujesz się dokonywać zakupów, pierwsze, co należy zrobić, to zarejestrować się. W formularzu będziesz musiał po-

Wystaw na aukcji!

■ Katalog internetowych aukcji:
■ <http://www.internetauctionlist.com>

■ Aukcje zagraniczne:
■ <http://www.ebay.com>
■ <http://auctions.yahoo.com>
■ <http://auctions.amazon.com>

■ Aukcje polskie:
■ <http://www.allegro.pl>
■ <http://www.adico.pl>
■ <http://www.trader.pl>



dać trochę swoich danych, tzn.: jak się nazywasz, gdzie mieszkasz, e-mail

i jeszcze parę mniej lub bardziej istotnych szczegółów.

Po udanej rejestracji możesz już wybrać się na zakupy. Większość internetowych placówek handlowych ma wyszukiwarki, dzięki którym możesz bardzo szybko znaleźć interesujący cię przedmiot. Innym sposobem na znalezienie ciekawej oferty jest skorzystanie z katalogu. Kiedy zdecydujesz się już na coś, w większości przypadków wystarczy wrzucić towar do wirtualnego koszyka i udać się do kasy.

Przy zakupach na aukcjach równie ważna jak sam przedmiot jest osoba, która sprzedaje. Sporo domów aukcyjnych ma specjalne systemy oznaczania dobrych i wiarygodnych sprzedawców. Jeżeli osoba, od której chcesz coś kupić, ma dużo pochlebnych opinii, możesz być pewien, że to, co od niej kupisz, będzie sprawne i dotrze do ciebie bez problemu.

Zanim zdecydujesz się na dokonanie zakupu, przeczytaj dokładnie warunki sprzedaży. Zwróć szczególną uwagę na formę płatności i opłaty wysyłkowe, ponieważ bardzo często zdarza się, że koszt wysyłki jest większy niż wartość kupowanego gadżetu. Koszty przesyłki wzrosną, jeżeli zdecydujesz się na zakupy w zagranicznym sklepie. W tym przypadku należy również liczyć się z tym, że oprócz opłaty wysyłkowej do kosztów transakcji doliczone będzie cło.

Niektóre sklepy oferują swoim klientom darmową przesyłkę, jeśli wartość zakupów przekroczy określoną kwotę (z reguły około 100 zł). Dlatego warto za jednym razem kupić więcej przedmiotów.

Wiele sklepów posiada system potwierdzania dokonywanych zakupów. Polega to na tym, że zanim paczka zostanie do ciebie wysłana, będziesz musiał potwierdzić, że jesteś zdecydowany na zakup danego towaru. Potwierdzenie takie z reguły odbywa się drogą e-mailową, a czasami telefoniczną. System potwierdzeń jest niezbędny, żeby ustrzec się przed sieciowymi dowcipniasami.

Uwaga! Sieciowe zakupy są tak wciągające, że niektórzy internauci potrafią

Czym handlujemy?

■ Według danych I-Metrii sklepy internetowe najczęściej oferują książki oraz inne publikacje (22% elektronicznych sklepów ma je w swojej ofercie), sprzęt komputerowy (14,4%) oraz oprogramowanie (10%).

■ Dla prawie 80% sklepów internetowych Sieć jest dodatkowym kanałem sprzedaży, a tylko dla 20% stanowi jedyny kanał sprzedaży.

■ Informacja, która z pewnością zainteresuje wielu klientów e-sklepów: jak wynika z badań, aż 26% sklepów sprzedaje w Internecie po niższych cenach niż w swoich „analogowych” oddziałach. Warto z tego skorzystać!

■ Towary oferowane na aukcjach dużo trudniej sklasyfikować, ponieważ można znaleźć tam najprzeróżniejsze precjoza. Internetowe aukcje są prawdziwym rajem dla kolekcjonerów i zbieraczy.

■ Przeglądając niektóre oferty można odnieść wrażenie, że ludzie handlują wszystkim: czym się da i tym, czym się nie da również. Nikogo nie dziwi fakt, że ktoś chce sprzedać swój samochód albo komputer, ale co można pomyśleć o osobie, która wystawiła na licytację własną duszę?

Uwaga, oszuści!

- Korzystaj tylko ze sprawdzonych i renomowanych e-sklepów i domów aukcyjnych.
- Staraj się unikać płatności kartą kredytową.
- Płać zawsze przy odbiorze przesyłki, nigdy przedtem.
- Sprawdzaj przesyłkę, zanim ją odbierzesz. Pamiętaj, możesz poprosić pracownika poczty lub firmy kurierskiej, aby otworzył przy tobie paczkę. Jeżeli zawartość zgadza się z zamówieniem, wtedy możesz zapłacić. Gdy przedmiot wygląda na uszkodzony lub nie zgadza się z zamówieniem, masz prawo, a nawet obowiązek nie przyjmować takiej przesyłki, a całą sprawę zgłosić do właściciela sklepu i na policję.
- Jeżeli sprzedawca cię oszukał, wysyłając zepsuty przedmiot, możesz dochodzić swoich praw na drodze sądowej.

się od nich uzależnić. W wielu krajach, w tym również w Polsce, są osoby, które leczą się w specjalistycznych przychodniach z tej choroby. Dodajmy, że takie leczenie jest długie i kosztowne...

Jak sprzedawać?

Nie trzeba od razu zakładać portal ani sklep on-line, żeby uczestniczyć w internetowym biznesie. Na początek możesz spróbować szczęścia na jednej z wirtualnych aukcji.

Podobnie jak podczas dokonywania zakupów, trzeba się najpierw zarejestrować. Następnie musisz przygotować atrakcyjny opis towaru, który wystawiasz na licytację. Większość domów aukcyjnych pozwala swoim użytkownikom na umieszczanie zdjęć sprzedawanych towarów. Warto więc postarać się o jakąś fajną fotkę, która zachęci wszystkich do licytowania jak najwyższych kwot.

Następny krok to ustalenie zasad sprzedaży (kto ponosi koszty przesyłki, cena minimalna, itp.). Na koniec zostaje tylko dodanie oferty do serwisu i rozpoczęcie licytacji. Od tej pory możesz tylko cierpliwie czekać i mieć nadzieję, że twój przedmiot osiągnie jak najwyższą cenę.

Po licytacji dostaniesz e-mailem powiadomienie, że aukcja się zakończyła. Te-

raz należy już tylko potwierdzić zamówienie i możesz wysłać paczkę do szczęśliwego nabywcy.

Dostawa towaru...

W Polsce istnieją dwie możliwości wysłania towaru. Pierwsza to usługa proponowana przez Poczta Polska. Ta forma jest zazwyczaj najtańsza, ale wielu użytkowników aukcji zastrzega sobie, że nie chce dostawać tą drogą przesyłek, ponieważ towar idzie znacznie dłużej i w gorszych warunkach. Zdarzają się również przypadki zgubienia paczek.

Znacznie szybsze i bezpieczniejsze, ale za to droższe usługi proponują różnego rodzaju firmy kurierskie, które dostarczają paczkę w ciągu 24 godzin pod drzwi adresata.

Bezpieczeństwo!

Oszukańcze aukcje internetowe oraz niesolidne e-sklepy są wymieniane na pierwszych miejscach wśród przestępstw internetowych najczęściej notowanych przez Amerykańską Federalną Komisję Handlu (Federal Trade Commission - FTC). Ulubioną metodą nieuczciwych sprzedawców jest pobieranie od klienta zaliczek i niewysyłanie zamówionych towarów. Innym, równie perfidnym sposobem zarabiania jest wysyłanie uszkodzonych, bezwartościowych lub fałszywych przedmiotów.

Aukcje i opłaty

Większość domów aukcyjnych prowadzi swoje usługi bezpłatnie, jednak te największe, takie jak eBay, Yahoo czy nasze polskie Allegro wprowadziło opłaty za sprzedawanie przedmiotów. Dyrektorzy aukcji tłumaczą, że muszą pobierać pewne sumy, aby zwiększyć komfort i bezpieczeństwo uczestników.

Na całym świecie system pobierania opłat wygląda podobnie. Ich wysokość uzależniona jest od kwoty, jaka zostanie wylicytowana za dany przedmiot. Dodatkowe pieniądze trzeba zapłacić również za wyróżnienie przedmiotu pogrubioną czcionką, promowanie go w danej kategorii lub na stronie głównej.

*** Alexander Winciorek

Książki i albumy

Zakupy książek należą chyba do najpopularniejszych, ale i też najbezpieczniejszych w Sieci



<http://www.gkn-prus.com.pl>



<http://www.lingua.pl>



<http://www.abc-k.pl>



<http://www.ksiegarnia-odkrywcy.pl>



<http://www.dobreksiążki.pl>

WIESZ COS O UNII EUROPEJSKIEJ?

Potrafisz stworzyć grę komputerową?

Polska Agencja Informacyjna S.A. ogłasza konkurs na stworzenie interaktywnej gry komputerowej

1 megabajtami dookoła Europy-Eurogra

Szczegółowe informacje oraz regulamin konkursu na stronach Polskiej Agencji Informacyjnej S.A.
Www.pai.pl
Informacje tel. (22) 628 92 02 lub 0691 745 309

Pod patronatem Ministra Nauki

Pod patronatem Ministra Nauki



www.pai.pl/eurogra

Microsoft

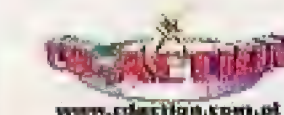
WEŹ UDZIAŁ I WYGRAJ

25.000 pln

ORGANIZATOR:
www.pai.pl

Partner:

Patronat Medialny:



TYP 3

CLICK!



Allegro

Rejestracja | Sprzedaj | Kupuj

Zakupy bez gotówki? Zakupy z przyspieszeniem!

☐ Szukaj równo

Kategorie:
Antyki i Kolekcje
Dom i Ogród
Elektronika i Fotografia
Gry
Komputery
Książki i Komiksy
Motoryzacja i Sport
Muzyka i Film
Odzież i Biżuteria
Telekomunikacja
Zdrowie i Uroda
Pozostałe

Kończące się aukcje:

Ogłoszenia:
Motoryzacja

Allegro - tu sprzedajesz

co 3 minuty sprzedaje się jeden telefon komórkowy
co 5 minut sprzedaje się jeden muzykalny płyt CD
co 8 minut sprzedaje się jeden film na DVD
co 10 minut sprzedaje się jeden twarde dysk
co 15 minut sprzedaje się jeden aparat fotograficzny
co 20 minut sprzedaje się para butów
co 30 minut sprzedaje się porcelanowa filiżanka
co 2 godziny sprzedaje się złota moneta
co 5 godzin sprzedaje się jeden monitor LCD
co 9 godzin sprzedaje się złoty pierścionek

(wyniki przybliżone na podstawie analizy transakcji z ostatnich 90 dni)

Wyświetl przedmiot na sprzedaż | Jak skutecznie sprzedawać?

WYKORZYSTAJ SZANĘ
UFFFFF A JUŻ MYŚLAŁEM, ŻE
14851/mc DLA CIEBIE!! UDOKUMENTOWANE!!
NEW III Legitech Cordless Desktop Combit

O bezpieczeństwie Jak kupować? Jak sprzedawać?

24h

MultiBank

home.pl

MultiBank

Jednym zdaniem...

Wycofane...

■ W związku z premierą procesora Opteron korporacja AMD postanowiła wycofać z produkcji kilka modeli starszych układów. Oficjalnie „nie do kupienia” będą Athlony XP 1700+ oraz 1800+, a także Athlony XP-M 1400+ i 1500+. AMD zapowiedziało też obniżkę cen pozostałych kości.

Legalne MP3

■ Koncern muzyczny EMI zaoferował możliwość pobrania dowolnych nagrań z katalogu sieciowego liczącego ponad 140 tysięcy utworów. Za pośrednictwem serwisów MSN oraz MTV można zamówić poszukiwane piosenki, a po ściągnięciu na dysk... legalnie nagrać na CD! Użytkownicy mogą też kupić single, które dopiero co trafiły do rozgłośni radiowych i długo jeszcze nie będą dostępne w sprzedaży. Do tej oryginalnej akcji przystąpiło ponad 90% muzyków współpracujących z EMI. Na razie nie znamy ceny, jaką przyjdzie płacić za nagrania, ale ma być ona niższa niż w wypadku tradycyjnych płyt CD.

Bez opłat!

■ Portal www.interia.pl uruchomił nowy serwis o nazwie Komis, który pozwala użytkownikom sprzedawać najróżniejsze przedmioty. W przeciwieństwie do istniejącego serwisu aukcyjnego Allegro, Interia nie zamierza pobierać opłat i prowizji od użytkowników. Kupujący i sprzedający powinni więc czym prędzej zajrzeć na <http://komis.interia.pl>.

I bez Windows...

■ Firma CodeWeavers ma ciekawą propozycję dla posiadaczy systemów z rodziny Unix, którzy potrzebują uruchamiać aplikacje z Windows. Program CrossOver Office Verison 2.0 daje użytkownikom Linuxa możliwość uruchomienia prawie wszystkich aplikacji pisanych pod okienka, oczywiście bez potrzeby instalowania Windows. Programik działa z m.in. z Red Hat Linuxem 9, Mandrake Linuxem 9.0 czy SuSE Linuxem 8.1. Jego cena wynosi tylko 54,95 dolarów.

Pachnące fotki

■ Oglądając wakacyjne zdjęcia, niejednokrotnie brakuje ci zapachu kwiatów i morskiej bryzy. Firma Hewlett-Packard postanowiła sprostać tego rodzaju wymaganiom i opatentowała pachnące zdjęcia. Podczas naciśnięcia migawki aparatu specjalne urządzenie pobiera zapach otoczenia, po czym aparat nanosi woń na papier fotograficzny.

Nadszedł zmierzch PLAYA?

Sony Computer Entertainment – firma, która stworzyła i wylansowała najpopularniejszą na świecie konsolę, ma spore kłopoty finansowe. Sprzedaż PSOne i PlayStation 2 nie przynosi już tak dużych zysków jak w latach ubiegłych. Eksperci od spraw marketingowych są zaniepokojeni gwałtownym spadkiem zainteresowania klientów. Aby utrzymać pozycję na rynku, Sony musi pokonać swojego najpoważniejszego konkurenta, którym jest konsola Microsoft Xbox. Dotychczas nie było z tym problemu, ale co dalej? Kolejny produkt Sony pojawi się w sklepach nie wcześniej niż w 2004 roku. Firma jak dotąd nie przedstawiła oficjalnie planów co do losów PlayStation 3. Obecnie prowadzone rozmowy z Toshiba, których celem jest wybudowanie wspólnego zakładu produkującego chipy. Zarząd i pracownicy Toshiba nie planują jednak masowej produkcji tych urządzeń. Miejmy nadzieję, że Sony w niedługim czasie przewietrzy budżet i przetrzyma atak ze strony Xboxa.



NOWOŚCI FUJI

Aparaty cyfrowe są nadal bardzo drogie, co powoduje, że nie każdego stać na ich kupno. Jeżeli szukasz sprzętu, który natychmiast wydrukuje zrobione zdjęcie, a do tego jest stosunkowo niedrogi, powinieneś zdecydować się na Fuji Instax Mini 10. Fuji to bardzo poręczny miniparat o stosunkowo niewielkich rozmiarach. Drukowane przez niego zdjęcia nie przekraczają wielkością karty bankomatowej. Aparat jest



FujiFilm Polska
www.fujifilm.com.pl

niezwykle prosty w obsłudze, przez co takie czynności jak wymiana baterii czy filmu nie przysporzą kłopotu nawet temu, kto po raz pierwszy ma styczność z tym urządzeniem. Aparat największą popularność zyskuje w środowisku młodzieżowym. Jest to idealne cacko dla zakochanych, pragnących uwiecznić romantyczne chwile :). A ty, bez względu na to, ile liczysz sobie wiosen, chyba nie zaprzeczysz, że nie przydałby ci się taki gadżet?

cena:
ok 230 zł

KURKOCIĄG

To niepozorne, noszące śmieszna nazwę urządzenie to w rzeczywistości niezwykle przydatne narzędzie do ćwiczenia rąk. Sekretem jest znajdujący się wewnątrz KURKOCIĄGU wirnik, który odpowiednio wprawiony w ruch może rozpędzić się aż do 10 000 obrotów na minutę, a wokół siebie stworzyć siły obrotowe przekraczające nawet 75. krotnie jego wagę – która normalnie wynosi około 200 g.

To naprawdę działa. Początkowo nie jest łatwo wprawić wirnik w ruch i trzeba poświęcić parę chwil na naukę.

Kiedy jednak w końcu wirnik zadziała, od razu czuje się jego moc. Z czasem można nauczyć się przekładać urządzenie z ręki do ręki oraz zwiększać obroty poprzez różne ułożenie dłoni. Kiedy używasz KURKO-



Cmentarz dla komórek

Niewielu użytkowników komórek wie, że na świecie powstał pierwszy cmentarz dla zużytych aparatów telefony. Dotychczas wszystkie komórki lądowały na śmietniku, zagrażając środowisku. W Wiedniu postanowiono wyselekcjonować szkodliwe odpadki, po czym zalać je w cylindrycznych trumnach z plastiku odpornego na reakcje chemiczne. Następnie telefony komórkowe zostają zakopane głęboko pod ziemią. Oczywiście grzebanie telefonu odbywa się bez ceremonii pożegnalnej, a w miejscu pochówku nie ma marmurowego pomnika. Tabliczka „tu leży Siemens S35i” też wyglądałaby trochę niepoważnie... Pomysł wydaje się być wspólny, zważywszy na fakt, że w Austrii liczba komórek przekroczyła już liczbę mieszkańców. Powód – operatorzy zachęcają do nabycia aparatów za bezcen oraz oferują ich regularną wymianę na nowe modele w przypadku podpisania umowy.



CIĄGU, czujesz pracujące nadgarstki, przedramię oraz ramiona – następnego dnia mogą pojawić się zakwasy. Samopoczucie po wykonaniu ćwiczenia znacznie się poprawia, a stres mija jak po każdym wysiłku fizycznym.

KURKOCIĄG to prawdziwa rewelacja. W łatwy sposób można wzmocnić siłę uścisku oraz sprawność rąk, a przy okazji poprawić krążenie krwi. Poza tym ćwiczenie to niesamowita frajda!

WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!

■ Pod numer 7164 wyślij swoją odpowiedź, podaną jako GL.KU.# (zamiast # wpisz A, B lub C) i wygraj jeden z 10 KURKOCIĄGÓW. Rozwiązania przyjmujemy wyłącznie w postaci SMS'ów. Na odpowiedź czekamy do końca maja.

Do czego służy KURKOCIĄG

- A) do łapania kur; B) do ćwiczenia mięśni;
- C) to taka odmiana rurociągu

Koszt wysłania SMS'a wynosi 1,22 zł z VAT. Usługa dostępna jest w sieciach Era, Idea oraz Plus GSM. Bani uczestników zostaną wylosowane wyłącznie do wysłania wiadomości i nie będą gromadzone oraz przetwarzane w celach marketingowych.



TopWare Poland Sp. z o.o.
www.topware.pl

cena:
29.95 zł



KONKURS

DO WYGRANIA 3 MEGABASSOWE
ZESTAWY GŁOŚNIKOWE LOGITECH

Z-680



Z-640



Z-560



WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!

■ Pod numer **7164** wyślij swoją odpowiedź, podaną jako **CL.LO.#** (zamiast # wpisz A, B lub C). Rozwiązania przyjmujemy wyłącznie w postaci SMS'ów. Na odpowiedzi czekamy do **końca maja**.

■ Za jakie częstotliwości odpowiedzialny jest głośnik basowy?

- A) wysokie częstotliwości
- B) średnie częstotliwości
- C) niskie częstotliwości

Koszt wysłania SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Usługa dostępna jest w sieciach Era, Idea oraz Plus GSM. Dane uczestników zostaną wykorzystane wyłącznie do wysyłki nagród i nie będą gromadzone oraz przetwarzane w celach marketingowych.



Jednym zdaniem...

Kup pan... Segę!

■ W Internecie ponownie pojawiły się pogłoski o próbach przejęcia Segi przez Microsoft. Producent gier nie kryje, że bardzo potrzebuje finansowego wsparcia, a mariaż z jedną z „bogactw” korporacji byłby dla niego idealnym wyjściem. Również Namco oraz Electronic Arts mają chrapkę na japońskiego producenta gier. Ciekawe, kto wygra ten wyścig?

Lista błędów AMD

■ Najnowsze „dziecko” AMD, procesor Opteron, nie jest wolny od błędów. Niedługo po premierze producent układu opublikował w Sieci listę znalezionych do tej pory byków. Ponieważ nowe układy mają być też stosowane w bardzo poważnych systemach komputerowych, fakt znalezienia niedoróbek nie przysparza AMD zaszczytu.

Palmofon w Erze

■ Większość komputerowców wie, co to notebook czy palmtop, ale określenie palmofon jest im zazwyczaj całkowicie nieznane. Co się kryje pod tą tajemniczą nazwą? Otóż palmofon jest skrzyżowaniem podręcznego komputera (PDA, palmtopa lub handhelda) z telefonem komórkowym.

I właśnie palmofony wprowadziła do swojej oferty sieć Era GSM. Oczywiście urządzenia te, choćby z racji swojej wysokiej ceny (około 2000 zł), są przeznaczone raczej dla biznesmenów. Jeśli jednak

ktoś zdecyduje się opróżnić swój portfel, zyska w zamian komputer z procesorem Intel Strong ARM 206 MHz, wyposażony w 32 MB RAM (rozszerzalne do 512 MB) i dotykowy ekran TFT 240 x 320 pikseli wyświetlający maksymalnie 4096 kolorów. Całość funkcjonuje pod kontrolą systemu Microsoft PocketPC 2002 Phone Edition.

Komputer bez programów jest tylko efektywnym gadżetem – wiedzą o tym producenci i użytkownicy sprzętu. Dla palmofonu Era MDA dostępnych jest na szczęście wiele aplikacji, w dużej mierze bardzo wyspecjalizowanych, tak więc potencjalni nabywcy nie powinni być rozczarowani.

Aukcja bez opłat

■ Pod adresem www.adico.pl uruchomiono nowy, darmowy serwis aukcyjny. Tym samym powstał jeszcze jeden poważny konkurent dla znanego wszystkim serwisu Allegro.pl.

AMD Arena: 2. mistrzostwa w Colin McRae Rally 2.0

W niedzielę 13 kwietnia w megaNET Caffé – największej internetowej kawiarni w Polsce – zostały rozegrane 2. Mistrzostwa Polski w Colin McRae Rally 2.0 cyklu AMD Arena. Główną nagrodą był wysokiej klasy komputer ufundowany przez sponsora głównego – firmę AMD. Drugie miejsce premiowane było najnowszym modelem kierownicy Logitech Momo Racing, a trzecie aparatem cyfrowym firmy HP. Łączna pula nagród sięgnęła 10 000 zł.

Zawody były wyjątkowe z kilku powodów. Po pierwsze, poziom konkursu był niesamowicie wysoki. O zwycięstwie decydowały ułamki sekund przy łącznym czasie jazdy wynoszącym ponad pięć godzin! Po drugie, atrakcję stanowili goście specjaliści zawodów: Maciej Wisławski i Maciej Lubiak, z rąk których zwycięzcy otrzymali nagrody oraz puchary. Po trzecie, zawody relacjonowano na żywo w Internecie, co zapewniło jednocześnie kontrolę nad prawidłowym przebiegiem konkursu. Na dodatek strona www.czasy.com zintegrowała sporą grupę graczy w coś na kształt ligi.

Na koniec podziękowania dla sponsorów, firm: AMD, HP, Logitech, Reserved, Castrol, Wyższej Szkole Informatyki, EMPIK.



Bohaterowie zawodów

W kategorii „Kierownic” 1. miejsce i tytuł Mistrza Polski zdobył Łukasz Kowalczyk z Chelma, a w kategorii „Klawiatur” Jerzy Korzec z Cieszyna. A oto całe podium:

W kategorii kierownic

1. Łukasz Kowalczyk
2. Sebastian Pędziński
3. Tomasz Marciniak

W kategorii klawiatur

1. Jerzy Korzec
2. Adam Marciniak
3. Maciej Blachnio

Szczegółowe wyniki na stronie www.amdarena.czasy.com. Ewentualne pytania pod adresem: cmr2@meganetcafe.pl. Do zobaczenia na następnych zawodach!

Nowe LEGO Galidor

Niepokonany do tej pory Action Man może czuć się zagrożony – a wszystko za sprawą nowej zabawki firmy LEGO – zestawów GALIDOR. Tym razem ze Złem (w postaci czarownika Gorma) walczy nie napakowany mięśniak, ale prawie zwyczajny nastolatek – Nick Blutooth. Oczywiście jak na superbohatera przystało, Nick posiada wiele ciekawych gadżetów przydatnych w walce ze Złem. Zabawki dostępne są w zestawach kosztujących 40, 60, 75 i 125 zł.



Dane techniczne:

Procesor: nVidia GeForce FX
Magistrala: AGP 4x, 8x
Taktowanie: CPU 500 MHz
RAM: 1 GHz (2x 500 MHz DDR)
Pamięć: 128 MB DDR2
Wyjścia: D-SUB, DVI-I, S-Video
Dodatkowo: przewód zasilający, przejściówka S-Video/Composite, przewód S-Video

Za:

- Wysoka wydajność
- Pełna zgodność z DirectX 9

Przeciw:

- Bardzo głośne chłodzenie
- Silnie grzejące się podzespoły (pomimo chłodzenia!)

Cena:

2555 zł (cena orientacyjna)
www.msi.com.tw

Dystrybutorzy:

INCOM
ul. Kolejowa 3
55-075 Bielany Wrocławskie
(071) 35 88 000
www.incom.pl

ACTION
ul. Jana Kazimierza 46/54
01-248 Warszawa
(022) 83 66 228, www.action.pl

Z mocą najnowszego GeForce'a: MSI FX5800 Ultra

Wraz z nadejściem kart GeForce FX miała nadejść nowa era na rynku gier komputerowych. Pełna zgodność ze specyfikacją DirectX 9 oraz, jak zapowiadała firma, dużo więcej dodatkowych możliwości miało sprawić, że otrzymamy nową jakość.

Technologia wykonania 0,13 mikrona, Vertex Shader 2.0 (cieniowanie wierzchołków), Pixel Shader 2.0 (cieniowanie punktów), 125 milionów tranzystorów (ATI 9700 to „zaledwie” 110 milionów), użycie 16 tekstur w jednym przebiegu oraz możliwość obliczeń z użyciem liczb zmiennoprzecinkowych (wszystkie poprzednie karty operowały na liczbach całkowitych) zapewnić ma dużo większą dokładność w przedstawianiu wierzchołków i nakładaniu na nie kolorów. Firma nVidia poszła jeszcze dalej, przekraczając specyfikację standardu opisanego przez Microsoft. Dzięki temu potencjalny nabywca ma jakby „zapas” i szansę dłuższego wykorzystywania dość drogich kart.

Cena kart z układem GeForce FX 5800 Ultra przekracza 2500 złotych. To dość sporo, zważywszy na fakt, że można za tę kwotę kupić kompletny zestaw komputerowy nadający się do grania.

MSI FX5800 Ultra to jedna z pierwszych w Polsce kart, która wykorzystuje najmocniejszy procesor nVidii. Do chło-

dzenia wydajnego procesora wykorzystano sporych rozmiarów radiator z wentylatorem i kanałami powietrznymi. Pomimo tak wielkiego i głośnego (tylko gdy karta pracuje w trybie 3D) chłodzenia, radiatory na procesorze i pamięciach są bardzo gorące. Oznacza to, że



podkręcanie jest prawie niemożliwe.

Jak twierdzą inżynierowie z nVidii, nie stawiano na zwiększenie liczby wyświetlanych klatek obrazu, gdyż obecnie sprzedawane karty oferują wystarczającą wydajność. Skoncentrowano się natomiast na fotorealistycznych efektach, dokładnym bump mappingu (mapowanie wybojów), oświetleniu, możliwości wygładzania krawędzi (antialiasing) oraz na filtrowaniu anizotropowym. Całość określono jako CineFX (cinematic effects).

W testach karta MSI FX5800 Ultra plasuje się często powyżej konkuren-

cji, ale niewiele powyżej. W teście CODECREATURES wyprzedziła ATI 9700 PRO o około 34%, w QUAKE 3 1600x1200 HQ o 17%, w UNREAL TOURNAMENT 2003 były niemal równe, w COMANCHE 4 GeForceFX okazała się o 14% wolniejsza.

Trzeba przyznać, że do czasu pojawienia się nowych układów ATI, palma pierwszeństwa jeśli chodzi o szybkość oraz możliwość generowania obrazu 3D przypada karcie z nVidia GeForceFX, czyli MSI FX5800 Ultra.

SPÓJRZ NA JAJO!



Do złudzenia przypomina zabawkę dla dzieci, ale liczba dostępnych opcji czyni go naprawdę wielofunkcyjnym urządzeniem. Stworzony został przez japońskiego operatora sieci DoCoMo. Nietypowy kształt i dość spory wyświetlacz to nie wszystko, co do zaoferowania ma Eggy. Jedną z jego zalet jest możliwość nagrywania filmów w rozdzielczości 320x160. Dzięki wbudowanemu aparatowi cyfrowemu Eggy pozwala wykonywać zdjęcia stosunkowo wysokiej jakości. Kolejną jego zaskakującą cechą jest przeglądarka WWW oraz klient poczty e-mail. Za pośrednictwem jajka możemy z każdego miejsca przestać list oraz wyszukać w Sieci potrzebne informacje. Ponadto Eggy posiada kolorowy wyświetlacz, wbudowaną pamięć oraz jest w stanie połączyć się z komputerem za pomocą złącza USB. I niech mi ktoś tylko powie, że to jajko jest najzwyklejszą zabawką...

NADEPNIJ MNIE :)

Pierwsza myszka komputerowa została wykonana z drewna. Dziś gryzonie różnią się kształtem i funkcjami. Potrafią nawet drukować niewielkie wiadomości tekstowe, a część z nich została pozbawiona kabla! Przez lata nie zmieniało się jedno: myszki były obsługiwane za pomocą rąk. Hunter Digital postanowił uatrakcyjnić pracę przy komputerze w taki sposób, aby użytkownik nie musiał odrywać rąk od klawiatury. Gryzoń obsługiwany za pomocą stóp świetnie rozwiązuje ten problem i zapobiega schorzeniom wynikającym z nadwyżęzania nadgarstków podczas długiego przesiadywania przed monitorem. Urządzenie zbudowane

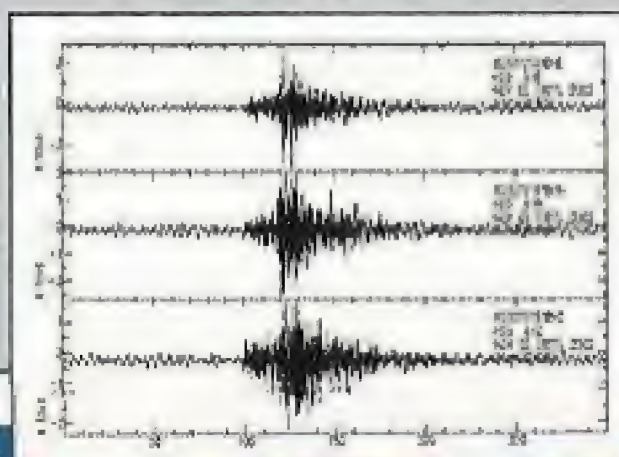
jest z dwóch pedałów jednakowej wielkości. Poruszając stopą po jednym z nich, kierujesz kursorem. Drugi wykorzystujesz jako klawisze myszki (naależy w odpowiedni sposób naciskać na niego nogą).



HIT za HITem

Ludzie od lat łamią sobie głowę, w jaki sposób zostać bogatym i sławnym. A to przecież takie proste! Firma Polyphonic HMI zaprezentowała właśnie swój najnowszy program o nazwie Hit Song Science. Zasada jego działania jest zadziwiająco łatwa. Aplikacja sprawdza nagrany przez ciebie utwór, porównując go do wyłansowanych już hitów zapisanych w pamięci komputera. Podstawą jest melodia, tempo, rytm oraz tonacja. Program obecnie testowany jest w wielkich wytwórniach

plytowych. Istota wykorzystywania HSS opiera się głównie na pominięciu promocyjnych błędów. Skuteczność aplikacji udowodniono dzięki piosence Norah Jones. Osiągnęły one wysokie oceny, po czym nieoczekiwanie zostały nominowane do nagrody Grammy. Pozostaje tylko zapytać – kiedy wymy-



ślą program, który sam nagrywa utwory, które zajmą pierwsze miejsca na listach przebojów?

KAMERA NOKII

Na rynku niedługo ukaże się najnowszy produkt Nokii – kamera ścienna, której główną zaletą jest wylapywanie obrazu wraz z przekazywaniem go na ekran komórki. Z tego, co ujawnił producent, wiadomo, że urządzenie sprzedawane będzie wraz z telefonem wyposażonym w specjalną kartę SIM. Kame-



Nokia
www.nokia.com.pl

TELEFON JAK MARZENIE

Garmin NavTalk jest doskonałym przykładem połączenia odbiornika GPS oraz telefonu komórkowego. Sprzęt potrafi wskazać aktualną pozycję użytkownika na mapie wbudowanej w aparat z dokładnością dochodzącą nawet do 5 metrów! Dodatkowymi zaletami urządzenia są zapisane w pamięci informacje o granicach państwowych, drogach i rzekach na terenie całej Europy. NavTalk posiada także wiele map szczegółowych większych miast europejskich. Kiedy zgubisz się w obcym mieście,

wystarczy użyć automatycznej nawigacji, która doprowadzi cię do wcześniej zapisanego miejsca! „Elektroniczny przewodnik” ma wbudowane dodatkowo takie funkcje jak zapamiętywanie trasy, korzystanie z oprogramowania MapSource CitySelect i prowadzenie statystyk. Zaawansowana technologia i bogate wyposażenie mają jednak swoją cenę, która na pewno odbije się na liczbie sprzedanych egzemplarzy.



Garmin NavTalk
www.garmin.com

cena:
ok 1200 zł

cena:
ok 2500 zł

Jednym zdaniem...

20 lat Internetu

■ 1 stycznia 1983 roku wojskowy poprzednik Internetu – sieć Arpanet, został przełączony na protokół TCP/IP. Według Boba Bradena (twórcy protokołu) tę datę można uznać za moment narodzin Internetu. Pierwsze próby przełączenia Sieci ze starego protokołu NCP (Network Control Protocol) na TCP/IP odbyły się już w 1981 roku. Proces ten został ukończony 20 lat temu. Pozwoliło to na stopniowy rozwój Globalnej Sieci, zwanej teraz Internetem.

To tylko żarty!

■ W poprzednim numerze CLICKA! pozwoliliśmy sobie na kilka żartów – w końcu zgodnie z tradycją w kwietniu wypada zamieścić kilka wyssanych z palca informacji, czyż nie? Niniejszym informujemy, że nieprawdziwe były newsy o pracach nad PlayStation 3 oraz o przepisie wydanym przez UE, dotyczącym taniego dostępu do Sieci. Oczywiście nieprawdziwa była też informacja o wydawaniu CLICKA! po arabsku w Iraku.

Żegnaj Outlooku

■ Autorzy darmowego oprogramowania nie dają spokoju producentom płatnych aplikacji. Po darmowych edytorach tekstu i pakietach biurowych przyszła pora na kolejny sztandarowy produkt Microsoftu – Outlook. Powstający właśnie program o nazwie Chandler będzie łączył w sobie cechy klienta poczty e-mail, bazy danych oraz terminarza spotkań, a jego użytkownicy będą mogli nie tylko wspólnie pracować, ale i dzielić ze sobą posiadane pliki. Gotowa aplikacja ma zostać udostępniona do roku... 2005. Czy warto tyle czekać?

1.4 GB na CD-R

■ Mimo szybkiej ekspansji standardu DVD, producenci sprzętu i nośników danych nie zapominają o „starych” płytach CD-R. Naukowcom zatrudnionym przez firmy Plextor oraz Sanyo udało się zwiększyć pojemność popularnych krążków do 1.4 GB! Oczywiście takie napakowane danymi płytki nie dają się czytać w standardowych napędach – jednak kto wie, może wkrótce standardem będą nowe czytniki i nagrywarki, dla których nie będzie to problemem?

Nowy MKS_Vir

■ Dostępna od 22 kwietnia najnowsza wersja popularnego programu antywirusowego MKS_Vir została wzbogacona o funkcję usuwania z systemu tzw. dialerów – programów łączących się z Siecią poprzez numery 0 700...

Gwiazdy Matrixa

Keanu Reeves -

Z Moniką Bellucci spotkał się już na planie „Dracula”. Monica jedynie przemknęła tam przez ekran, podczas gdy Keanu grał głównego bohatera. Rola w „Matrixie” to nie pierwsze spotkanie tego aktora z ostrą science-fiction. Warto pamiętać, że już w 1995 roku Reeves zagrał główną rolę w filmie „Johnny Mnemonic”, gdzie był człowiekiem posiadającym mózg przystosowany do przenoszenia wielkiej ilości tajnych danych. Potem przyszedł świetny występ w rewelacyjnym „Adwokacie diabła” (jeden z najlepszych horrorów w historii) i wreszcie obłędny sukces „Matrixa”. Reeves wcielił się w postać Neo – utalentowanego haker, którego misją jest ocalenie świata (z grubej rury, prawda?).



Carrie Anne Moss -

Ta 36-letnia Kanadyjka nie miała przed „Matrixem” żadnych znaczących ról (ani żadnych znaczących nagród) i co ciekawe, nie udało się jej takich ról zdobyć po sukcesie „Matrixa”. Dziwne, bo postać Trinity – ukochanej Neo i mistrzyni sztuk walki (jej walka z policjantami w pierwszych sekwencjach „Matrixa” przeszła do historii kina) – zagrała całkiem udanie.



Monica Bellucci -

Oszatamiająca Włoszka, jeden z symboli seksu XXI wieku, hollywoodzką karierę rozpoczęła epizodem w filmie „Dracula” (grała jedną z roznegliżowanych żon księcia wampirów). Potem przyszły role we wstrząsającym dramacie obyczajowym „Malena”, w kapitalnym widowisku kostiumowym „Bractwo Wilków” i wreszcie w komedii o Asterixie i Obelksie („Misja Kleopatra”). Ostatnio głośno było o niej z powodu roli we francuskim obrazie „Irreversible” („Nieodwracalne”), gdzie przez 20 minut odgrywała rolę gwałconej kobiety. W „Matrixie” Bellucci wcieliła się w postać Persephony, pragnącej nawiązać bliższe (hem, hem) stosunki z samym Neo.



Laurence Fishburne -

Tego czarnoskórego aktora miłośnicy fantastyki widzieli już w takich produkcjach jak „Koszmar z ulicy Wiązów”, „Cherry 2000” czy „Event Horizon”. Bardzo udanie wcielił się również w Otella w głośnym filmie Olivera Parkera. W „Matrixie” Fishburne jest Morpheusem – przywódcą ruchu oporu, mentorem, nauczycielem Neo, wreszcie człowiekiem, który uważa, iż właśnie Neo ma szansę uratować ludzkość.



THE MATRIX RELOADED

Już 23 maja w polskich kinach pojawi się druga część „Matrixa” – biblia cyberpunku. Pierwsza część przyniosła ogromne dochody i trafiła do Księgi Guinnessa jako pierwszy film, którego sprzedaż w wersji DVD przekroczyła milion egzemplarzy. Zważywszy na ogromne środki zainwestowane w „Matrix Reloaded” i „Matrix Revolutions” można przypuszczać, że czekają nas kolejne rekordy.

Fabuła:

„Matrix” opowiada o świecie opanowanym przez maszyny, które ludzi sprowadziły do roli „baterii” napędzających system. Cała populacja tkwi w specjalnych kokonach, a ludzie żyją wirtualną rzeczywistością modelowa-

ną przez maszyny. W świecie rzeczywistym działa jednak ruch oporu, kierowany między innymi przez Morpheusa. Do tego ruchu oporu przystępuje młody haker – Neo. W „Matrix Reloaded” maszyny poznają miejsce położenia ostatniego wolnego miasta ludzi – Syjonu. Bardzo ważną staje się również kwestia uratowania oraz pozyskania pomocy Keymastera, człowieka znającego wiele tajemnic, który jest strzeżony przez morderczych Bliźniaków. Maszyny oczywiście wyślą też do boju swych śmiertelnie niebezpiecznych Agentów (których pokonanie było olśniewającym sukcesem Neo w części pierwszej).

... Jacek „Randal” Piekara

Czy wiesz, że...

Młodziutka piosenkarka Aaliyah Haughton, która miała wcielić się w rolę Zee, zginęła w trakcie kręcenia filmu w katastrofie lotniczej. W roli Zee zobaczysz więc nieznaną aktorkę Nonę M. Gaye.

Specjalnie na potrzeby filmu zbudowano trzykilometrową autostradę, poświęcając na to blisko dwa i pół miliona dolarów. Szansa dla Polski? Nakręcić kilkaset następnych odcinków „Matrixa” u nas...

W trakcie realizacji obrazu umarła również Gloria Foster, wcielająca się w bardzo istotną rolę Wyroczni.

Koncern General Motors udzielił producentom 300 samochodów. Po nakręceniu zdjęć wszystkie musiały zostać zełomowane.

Krążą plotki, że Keanu Reeves – twórca roli Neo – zdecydował się na drastyczną obniżkę swego honorarium, po to, by w budżecie wystarczyło pieniędzy na dokręcenie efektów specjalnych.

Realizacja filmu kosztowała, bagatela, 127 milionów dolarów.

W „Matrix Reloaded” widzowie zobaczą najdroższą sekwencję efektów specjalnych w historii. Nakręcenie siedemnaście minutowej strzelaniny kosztowało producentów aż 40 milionów dolarów.



Wesołych Świąt

Wiosennych kociaków, mokrego dyn-gusa i tego, żebyście mieli wesoło w jajkach, życzy...

*** Niedźwiedź

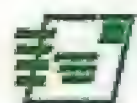
Dostaliśmy mnóstwo listów z życzeniami i za wszystkie serdecznie wam dziękujemy. List Niedźwiedzia zamieszczam jako życzeniowy przykład, zwłaszcza że sprawił mi pewien kłopot natury poznawczej. Cóż to bowiem znaczy – mieć wesoło w jajkach? I jak wesoło w jajkach mogą mieć Agnieszka oraz Magda, które również pracują w naszej redakcji? Niemniej doceniamy twoje intencje i dziękujemy!

Demokratyczne wybory gier

Szanowna redakcjo CLICKA!, chciałbym wam przedstawić mój pomysł, a mianowicie aby czytelnicy mogli wybierać, jaką grę chcieliby widzieć w następnym numerze pisma. Wy byście przedstawiali propozycje, a czytelnicy w drodze demokratycznego głosowania wybieraliby grę, która by im odpowiadała.

*** Mateusz (haras)

Generalnie pomysł jest bardzo dobry i tak jak to bywa z większością bardzo dobrych pomysłów: zupełnie nierealny. Problem tkwi w tym, iż dogadanie się z firmami mającymi prawa do konkretnych gier jest mocno uciążliwe. Czasami są to wręcz ciągnące się miesiącami negocjacje. Czasami natomiast pomysł pojawia się z dnia na dzień i należy zdecydować się w tempie ekspresowym.



Niezachwiana wiara we Froggera

E-mail ten jest skierowany do wielkiego Froggera i niechaj Randall nie dotyka go swymi kosmatymi łapami. Uważamy wyznawców kultu Randalla za strasznych głupków, ale w tym kraju panuje wolność wyznania i dlatego wierzymy, że wielki Frogger postara się załatwić w CLICKU! FANTASY poradnik do książkowych gier fabularnych (np. WARHAMMER), bo jak się nie mieszka w Krakowie albo w W-wie, to strasznie trudno to zdobyć (może być na CD). Wierzymy, że Frogger zamieści swoje zdjęcie, bo wyobrażamy sobie go jako Jabbę z Gwiezdnych Wojen. Wierzymy też, że wielki Frogger załatwi jakiś kurs dla programistów, coś takiego jak było o HTML-u np. Paskal, C++. Niechaj też wielki Frogger jako naczelna żaba Rzeczypospolitej zmieni tusz na zielony, bo niebieski nie przystoi komuś takiemu. Wierzymy też, że dostaniemy nagrodę za ten list i tymi słowami kończymy pozdrawiając wszystkich Froggerowielbicieli wielce dostojnymi słowy: „Kum, kum”!

*** Red_Balrog & Pink_Balrog

Randall generalnie lubi dotykać, więc dotknął również tego listu. Nie był on co prawda tak przyjemny w dotyku, jak niektóre rzeczy, które Randall znajduje mniej więcej w tym miejscu, które zostaje odłożone, kiedy kobieta zdejmie coś, co jest zapięte na haftki na plecach (najczęściej), ale cóż... Nie zawsze ma się to, co się lubi

:). Warhammera nie będzie (w końcu na to są licencje i prawo do wydania trzeba sobie kupić), nagrody nie będzie (bo i za co?), poradnika nie będzie (bo od tego są pisma fachowe, a nie magazyn o grach), zielonego tuszu nie będzie (bo nie). Jeszcze jakieś propozycje?

A właśnie że będzie zielony tusz! Ba, wszystko będzie zielone! Na złość Randallowi! – Frogger.



Idiota popisowy

Już dwa razy do was pisałem, ale nie raczyliście, powtarzam, NIE RACZYLIŚCIE mi odpisać. Mam jednak nadzieję, że tym razem będzie inaczej. Ile kosztuje AGE OF MYTHOLOGY? Z poważaniem

*** Krzysztof Orczyk

Oto przykład na to, że jeśli niektórym ludziom dasz Internet (powyższy list przyszedł pocztą komputerową), to przyda im się on jak psu buty. Bo



oto ten nieszczęsny facet o narciarskim nazwisku zadaje sobie trud, żeby trzy razy pisać do mnie prosząc o informację, którą znajdzie w 10 sekund w Internecie. Wystarczy wejść na stronę www.google.com.pl, wybrać kategorię szukania na polskich stronach i wpisać AGE OF MYTHOLOGY. I otrzyma się komplet informacji. Ale rozumiem, że Krzysio-mongołek napisał do nas ze szkoły specjalnej, więc wybaczymy mu... Raaany, właśnie dostałem od niego czwarty list z tym samym pytaniem! Ręce opadają!



Randall będzie miał świątynię

1. Yo Randall! Nasza wspólnota ziomkowych skejtów postanowiła wybrać cię swoim wiekuistym patronem! A Frogger ma być złożony w ofierze, bo ma u nas na pieńku za obrażanie fuhrera Randalla. Żaból dostanie tak, aż mu śluz wyschnie!

2. Kiedy dacie do pisemka jakiś gadżet np. plakietkę, długopis, podkładkę pod gryzonie?

3. Jaka jest twoja ulubiona gra, Randall?

4. Czy Frogger jest naprawdę tak brzydki, jak wygląda na zdjęciu?

5. Randall przyjeżdż do nas na otwarcie bożnicy na twoją cześć.

6. Czy moglibyście dać na płytke jakąś fajną strzelankę?

PS. Zapewne nie wydrukujecie mojego listu. Frogger na to nie pozwoli, bo jest tak dumny, że oczy wychodzą mu uszami. Ale przynajmniej próbowałem.

*** Mietek Żul

Frogger pozwolił na publikację tego listu, bo ma w nosie, co myśli o nim Mietek Żul i wspólnota ziomkowych skejtów – Frogger.

Ad1. W porzo.

Ad2. Myślmy nad tym. Serio! Może z okazji smutnego wydarzenia, jakim będzie rozpoczęcie roku szkolnego we wrześniu?

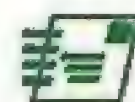
Ad3. MEDIEVAL: TOTAL WAR. Nie gram w nic innego (chyba, że muszę). Serio!

Ad4. Piękny się znalazł. Przyślij swoje zdjęcie do redakcji, to opublikujemy je na łamach i zrobimy plebiscyt. To że podobasz się swojej mamie, a twój pies cię liże po twarzy, jeszcze nie znaczy, żeś ładny! – Frogger.

Ad5. Jeśli będą jakieś piękne kultystki (nie mylić z kulturystkami), to czemu nie? Ale jeśli sami faceci, to nuuuuuda...

Ad6. Moglibyśmy, a wręcz powiem, że będziemy się starać!

Ad PS. Frogger i duma? Z czego ma być dumny? Z umiejętności łapania much za pomocą lepkiego języka?



Tępić szkodniki!

Pamiętaj Frogger, że Randall nie może istnieć na tym świecie, więc wyślij go na następną wojnę (ta w Iraku już się skończyła) i najlepiej każ mu walczyć jak na kamikadze przystało, a sam pław się w luksusach i żyj bogato w duuuużej willi z panienkami (nie zapomnij mnie tam zaprosić!!!) i tęp Randalla (czytaj: szkodnika).

*** Tygrys



Ludzie, odwalcie się od Froggera, bo on jest najlepszy. To Randall jest evil i trzeba go zlikwidować.

... Dark MietaS

Ty to masz łeb, Tygrys! Wyśle Randalla do Syrii (może tam jednak będzie dym) i dam mu w ramach uzbrojenia procę na ślepe kamienie. I problem z głowy. A filmik pokazujący jak arabstwo roznosi Randalla na strzępy damy na CD w CLICKU! – to powinno zadowolić Dark MietaSa :)

O tym jak pospółstwo Froggera pouczało

Na początku chciałbym obdarzyć pouczeniem froggera (celowo piszę małą literką, bo to dog). Otóż bodajże w numerze 10/2002 lub 11/2002 zjechałeś Pana Randalla. Jeden chłopak pytał się o rozkładankę z gołą babą, a Randall odpowiedział, że się zastanowi nad tym. Pedał frogger wepchał się na „żula” i dopisał: „głodnemu chleb na myśli”. A przecież gołe baby są cool! Mam też parę pytań i prośb:

1. Ile zarabiacie?
2. Czy planujecie jakieś zmiany w CLICKU!?
3. Dajcie więcej fajnych zdjęć z kształtami.
4. Dlaczego frogger jeszcze u was pracuje?
5. Dajcie więcej fajnych gier.

Pomiń milczeniem obelgi, które rzucasz w moją stronę, bo gdybym na nie odpowiedział (a korci mnie), wyszedłbym na takiego samego buca jak ty. Widzisz, wyższość takiego np. Randalla nad tobą polega na tym, że on potrafi kogoś obrazić i zmieszać z błotem w sposób inteligentny i zabawny, natomiast wyzywanie kogoś od psów i pedałów dowodzi po prostu prymitywizmu piszącego. Ale nic, może kiedyś to zrozumiesz...

Jasne, że gołe baby są cool, chociaż ubrane też są cool, bo można mieć dodatkową radochę z ich rozbierania! Wszyscy lubimy gołe baby: ja lubię, Randall lubi, Agnieszka... ehm, sorry, zagalopowałem się. Problem w tym, że nasze w 95% katolickie społeczeństwo nie podziela w większości tego entuzjazmu. Nawet najbardziej niewinne rysunki powodują często lawinę telefonów z pretensjami od przeróżnych idiotów. Dla przykładu, gdy daliśmy panienkę w stroju kąpielowym (oficjalny artwork do gry BEACH LIFE), zadzwonił jakiś furia, darł się, że to porno, że on na to nie pozwoli i że poza tym nie wierzy, by były to oficjalne materiały do gry (cytuje: „to na pewno jakiś

zboczony grafik umieścił jej rękę w okolicach majtek!”). Stuchasz takich kretynizmów i masz ochotę gościa zabić przez telefon... Co gorsza, zawsze jest ryzyko, że taki bojówkarz-moralizator w przypływie furii poda sprawę do sądu. Stąd też gołe baby w CLICKU! ukazują się okazjonalnie i zawsze potem mamy ciśnienie, czy aby nie wyniknie z tego jakaś awantura. Mam nadzieję, że masz teraz obraz sytuacji. Oddaję głos Randallowi.

Teraz co do pytań:

Ad1. Eeee, bez jaj! Tak od razu: ile zarabiacie? A gdzie wstępne pieszczoty?

Ad2. Zachodzą cały czas, jak słońce albo baba. Nie widać?

Ad3. Rozumiem, że chodzi o bryły geometryczne przypominające stożki lub półkule. Niech tylko Frogger pojedzie na wakacje!

Ad4. To nie ja pracuję u nich, tylko oni pracują u mnie Sherlocku! Oto i całe wyjaśnienie – Frogger.

Ad5. Tak też się stanie...

Komu Ferrari?

Zdaję sobie sprawę z tego, że wasza praca nie polega tylko na graniu w najnowsze hiciory i wyśmiewaniu się z czytelników (przynajmniej niektórych). Z tajnych źródeł wiem, że dysponujecie przegrywarką.

Dlatego mam do was prośbę. Czy moglibyście przegrywać dla mnie najlepsze nowości i wysyłać pod wskazany na końcu listu adres albo lepiej dołączajcie je do czasopisma. Niech wszyscy se pograją w te gierki, a nie tylko ja.

Myślę, że na dobry początek powinniście zamieścić gierkę AGE OF MYTHOLOGY i BATTLEFIELD 1942. Nie są one już aż takimi najnowszymi hiciorami, więc ich wydanie nie powinno stanowić dla was żadnego problemu. Nie wiem, czy wiecie, ale przydałaby mi się najnowsza wersja COUNTER STRIKE'A i dobrze by było, gdybyście też ją dali na płytce.

Jeszcze jedna sprawa, bezsensowne teksty (komentarze) mają być pod screenami, bo ja tak chcę. I jeszcze jedno, wydawajcie pismo na gorszym papierze, bo ten się do kitu pali i słabo daje sobie radę jako srajtaśma. W końcu klient jestem, płacę, to wymagam. Mam więc nadzieję, że te zmiany wejdą w życie. Aha, mam też do was takie małe pytanie. Ostatnio zepsuła mi się karta graficzna, więc prześlizgnijcie mi jakiegoś najnowszego Radeona. Wiem, że dla was to żaden kłopot.

Pamiętajcie, aby zbytnio nie podnosić ceny CLICK'A! Myślę, że 39 groszy byłoby uczciwą ceną. Jednak kupię waszą gazetę nawet za obecną cenę. To by było na tyle, niech moc będzie z wami!

M@ster

UWAGA!

Mamy znajomego, który przed kilkoma dniami porzucił cały swój dobytek i postanowił zarabiać na życie jako DJ. Niestety, potrzeba mu paru złeń, by móc przetrwać pierwszy okres. Jeśli więc chcecie zorganizować wieczór z fajną muzyką, pomyślcie o zaangażowaniu tego wschodzącego talentu. PS) Mała uwaga na koniec – kolega kiepsko mówi po polsku...



Jasne, nie ma sprawy. Od najbliższego numeru będziemy własnoręcznie przepalać wszystkie gry opisywane w numerze i rozsyłać pocztą do każdego z naszych czytelników. A co, niech sobie pograją! Radeon? Pewnie, mamy ich całą szafę. Mamy też trzy wiadra Pentium 4 – chcesz sztukę? Słyszałem również, że Froggerowi znudziło się jego Ferrari. Z pewnością chętnie ci je odda. Dzielimy się wszyst-

kim z czytelnikami – tak będzie miło i fajnie!

OK, możemy się dzielić wszystkim, oprócz naszych kobiet.

Powiadasz, że papier się nie pali i ciężko się podetrzeć... Mamy lepsze zastosowanie. Zwiń CLICKA! ciasno w rulon. Okładka jest śliska, bo lakierowana, więc na pewno nie będziesz miał problemu z wetknięciem go w stosowne miejsce – Frogger.

ZWYCIĘZCY KONKURSÓW

KONKURS RÓŻNICE

Ciesielski Dariusz z Płochocina, Wolski Jacek z Tych, Terlecki Daniel z Kłodzka, Kramer Jolanta z Rogoźna Wielkopolskiego, Chojak Leszek z Łodzi, Mikołajczak Anna z Dąbrowy Górniczej, Niemczyk Mateusz z Powiedziska, Stryczak Adrian z Wrocławia, Wojnar Maciej ze Zduńskiej Woli, Skorubska Danuta z Jarosławia, Łoszewski Konrad z Kalisza, Kondziela Katarzyna z Radomia, Chałtysek Bronisław z Paniówki, Skorupa Jadwiga z Borowia, Musiałek Jacek z Warszawy, Sołek Karol z Leżajskiej, Halkowska Jolanta z Wrocławia, Nowak Mariusz z Jaworzna, Ciemięga Patryk ze Zgorzelca, Sebastian Włoszczyk z Warszawy, Lalik Ewa z Otmuchowa, Suchenek Marcin z Warszawy, Kilińska Edyta z Bochni, Majewski Tomasz z Warszawy, Deonizak Karol z Siemiatycz, Witczuk Adrian z Siedlec, Barosik Michał z Łodzi, Podgórny Karol z Zamościa, Parciak Agnieszka z Jednorozca, Piotrowska Małgorzata z Pity.

KONKURS LOGITECH PC

Sawiński Mateusz z Izabelina, Płonski Maciej z Łomży, Ciechoszewski Tomasz z Leszna.

KONKURS TUNING

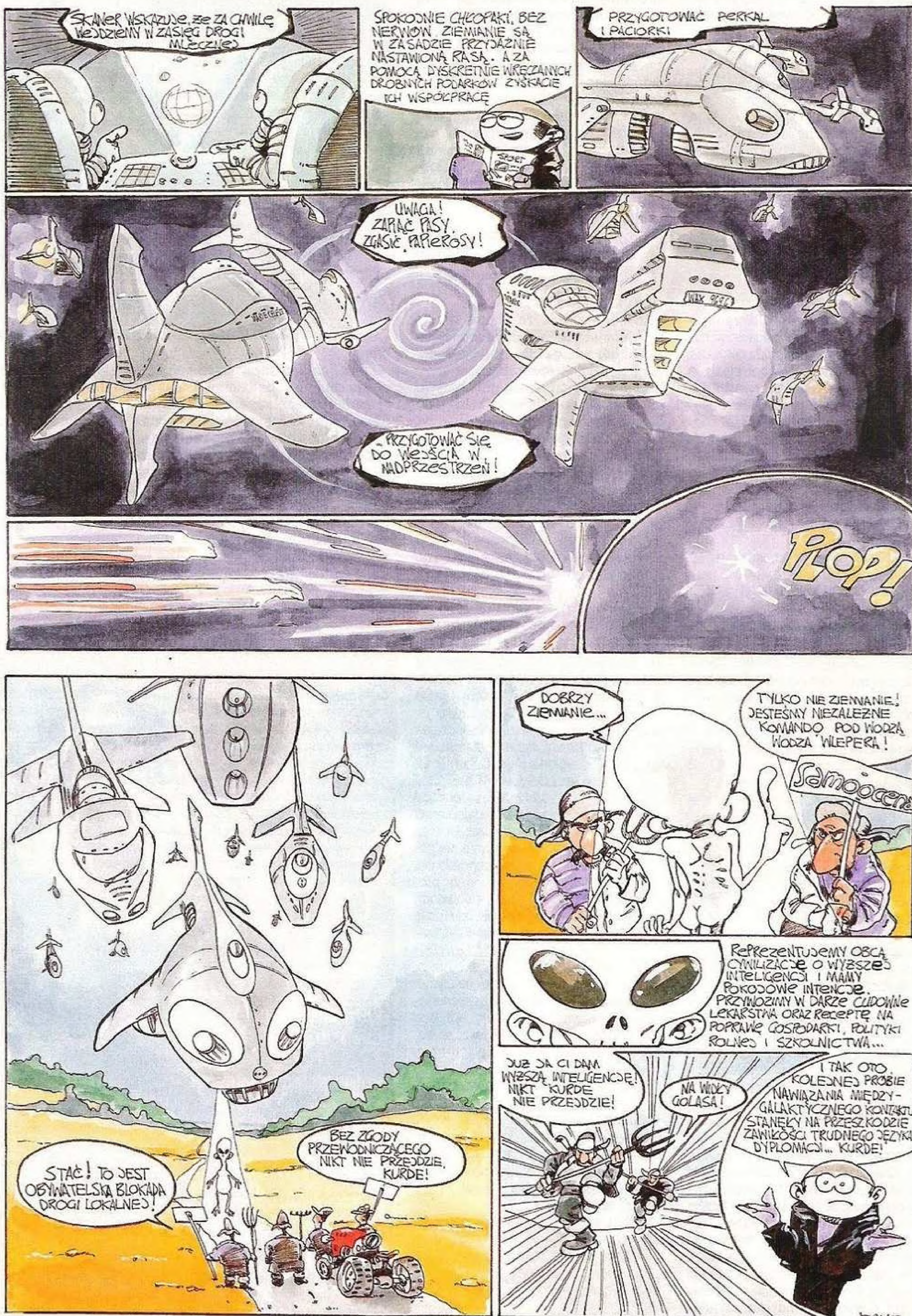
Cieślak Grzegorz z Bielawy.

KONKURS 20 KOMIKSÓW

Kaput Renata z Krakowa, Stalkiewicz Czarek z Pultuska, Kierońska Joanna z Krakowa, Biedema Marek z Katowic, Bicewski Krzysztof z Rumii, Górski Marcin z Torunia, Wieczorek Mariusz ze Stargardu Szczecińskiego, Książek Karol z Piaseczna, Kuźnicki Mateusz z Żelechowa, Chęszczowski Arkadiusz z Wrocławia, Świerczyński Maciej z Tych, Jacel Marek z Łodzi, Gąsior Dariusz z Bielska-Białej, Ingielewicz Maciej z Gdańska, Machowski Wiktor z Miechowa, Pieprzyk Szymon ze Stalowej Woli, Grzesiak Krzysztof z Łęka Opatowskiego, Leonkiewicz Maciej z Krakowa, Kotulska Urszula z Nełgiewa, Marciniak Piotr z Poznania.

Zwycięzcom serdecznie gratulujemy i zapraszamy do udziału w konkursach w tym numerze

CLICKERS W KOSMOSIE...





JUŻ NIE MASZ WYBORU!

składając zamówienie otrzymasz płytę pełną plików wav "WAVY DLA WYMAGAJĄCYCH"

*i pisemny sposób na wykorzystanie zawartości



Magix Soundpool 5
Ponad 5000 sample'ów Strictly 80's, Disco/House vol.2, Hip Hop vol.3, Techno Trance vol.4, Pop Rock 2001. Płytę płyt CD.



Magix Soundpool 6
Ponad 5000 sample'ów, 2 Step, R&B Soul, Latin Salsa, Dance vol.2, Nu Groove. Płytę płyt CD.



Magix Soundpool 7
Ponad 5000 sample'ów, Techno/Trance 5, Nu Metal, Easy Listening, World Music, Special FX. Płytę płyt CD.



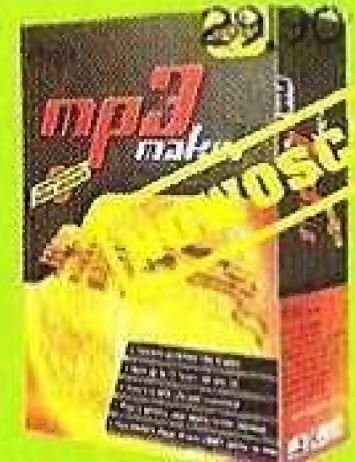
Magix video 2.0 deluxe
Napisy, efekty, zakrecone wejścia, montaż a nawet blue box - showem studio wideo na maxa



Magix music maker generation 6
Jeden z najbardziej wspaniałych programów dla twórców nowoczesnej muzyki, 3CD i symboliczna cena



Magix techno maker
Maszyna technologiczna! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!



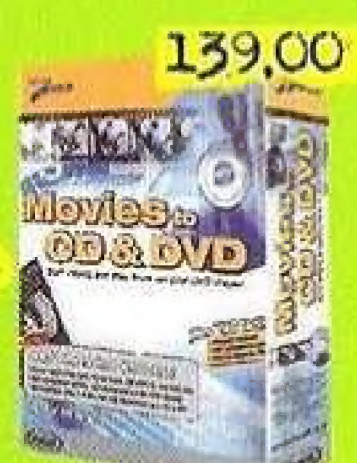
Magix mp3 maker gold
Załaduj pliki z Internetu, swojej kolekcji CD lub kaset magnetofonowych, zmiksuj przy wykorzystaniu tego programu, wypal własny CD z hitem!



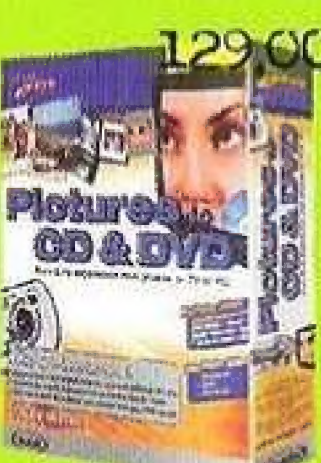
Magix Play R XXL
Sprawdź się jako DJ. Odsłuchaj nagrania z dwóch źródeł i miksuj je ze sobą



Magix PC cleaning lab
M.in. odzyskanie, eliminacja trzasków, wyciszenie dysku (karczek)



Magix movies to CD&DVD
Obróbka filmów na domowym PC



Magix pictures to CD&DVD
Edycja i zarządzanie zdjęciami



Magix CD&DVD burner
Nagrywa CD i DVD, konwertuje MP3, edytuje okładki



Magix Hip Hop music maker
Jeszcze nigdy wcześniej tworzenie własnej muzyki hip hop nie było takie proste. Dotyczy to również wideo klipów.



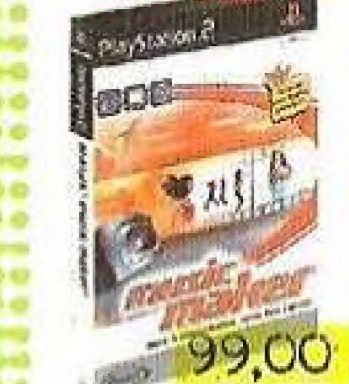
Magix piano & keyboard workshop
Dla początkujących i zaawansowanych graczy. Nauka gry na pianinie i syntezatorze

dźwięk - bopy

amunicja do programów muzycznych	
ambient dub	25
dance	25
future wave	25
hard house elektro	25
klimatyczne brzmienia	25
techno power	25
hip hop 1	25
hip hop 2	25
hip hop 1&2	39
hip hop 3	25
minimal techno trance	25
music party system 1	25
music party system 2	25
zakrecone rytmy i tapety muzyczne	25
mini power	14,99

Wydawca 4 zestawy samych tylko za 31,90!

Wszystko w jednym pudełku! (CD)

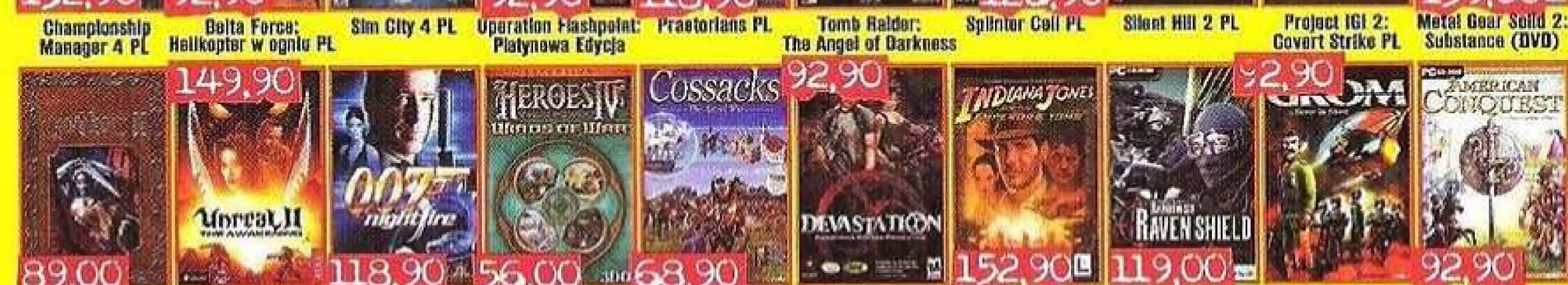


Magix music maker
rewelacyjny program do tworzenia muzyki na konsoli PlayStation 2. Sample w zestawie

OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU NINIEJSZEGO CZASOPISMA

COŚ DLA CIAŁA

Age of empire collectors edition	159,9	Catwalks	19,9	Heroes IV 2.0	92,9	Master of Orion 3 PL	109,9	Reah - Schlitz	59	Soldiers of fortune 2	154,9
Age of Empires Gold	32,9	Drine Divinity	126,9	Hitchcock: Ostatnie cienie	19,9	Medal of honor: Sparehead	99,9	Reah wage	18,9	Spiderman: stara cena: 189	158,9
Alien versus Predator	49,9	Disciples II: Mroczne Proroctwo (PL)	42,9	Hugo goręca czarna diamentowa	79,9	Midtown Madness	32,9	Robin Hood		Star trek	
Atlantis 3	49,9	Duke Nukem		Hugo magiczna podróż	79,9	Morrowind		Laguna Sherwood PL	27,9	deep space 9 dominon	49,9
Baldurs Gate 2	58,9	Manhattan Project	39,9	Hugo tropikalna wyprawa	79,9	Myth: Kodeks Absolutu (PL)	82,9	Robbo millennium	42,9	Sudden Strike Forever	72,9
Battlefield 1942	109,9	Empire Earth: Sztuka Podboju (PL)	62,9	Hugo tropikalna wyprawa 2	79,9	Myth: Era Wilka (PL)	49,9	Rokawa: Pantera po skarb się wybrała	44,9	Szymek Czarodziej (PL)	72,9
Beach Life	72,9	Europa Universalis		Hugo zachodni diamentowa	79,9	NBA LIVE 2003	119,9	Saga Heroes		Target	19,9
Bob Budwin: damy radę	43,9	II Wojna Światowa (PL)	86,9	Hugo bohaterowie słowni	79,9	NHL 2003	119,9	at Night & Magic PL 9 CD	143,9	Taxi Challenge	29,9
Bowling (kreglo)	19,9	Fallout 2	19,9	Icewind Dale II (PL)	94,9	Nascar Racing 2003 Season	122,9	Saga Icewind Dale (PL)	119,9	Taxi driver	27,9
Cartoon Maker PL	49,9	Frontline attack		Iron Storm (PL)	88,9	Neverwinter Nights	128,9	Schizm (dvd lub SGD)	42,9	The Thing	121,9
Capitalism 2	39,9	- war over europe	69,9	Jack Rabbit	39,9	No One Lives Forever 2	119,9	Schizm + Reah (DVD)	85,9	Tony Hawk Pro Skater 2	38
Civilization (PL)	85,9	Gupki z kosmosu	29,9	Kajka i Kokosz	19,9	Partners	52,9	Scoby Doo i Miasto Duchów	62,9	Toon car	18,9
Close Combat: Invasion Normandy	34,9	Gry Karciane 1	25,9	w Krainie Dorosłych	19,9	Perfect Pool (billard)	19,9	Settlers 4 Złota Edycja	98,9	Tomb Raider 3	29
Codename Outbreak	24,9	Gry Karciane 1&2	39,9	Klasy - Przygody w zacieranym świecie	40,9	Pet Racer	44,9	Sims zwierząt (PL)	74,9	Total Immersion Racing	89,9
Colobot	24,9	Gry Karciane 2	25,9	Kozacy: Sztuka wojny PL	68,9	Pet Soccer	44,9	Sims balanga	74,9	War commander	94,9
Combat Flight Simulator	32,9	GTA III	92,9	Kurka wodna 2	19,9	Pinball i gry zręcznościowe	25,9	Sims wakacje	74,9	Warcraft: stara cena 59	49
Command & Conquer Generals	119,9	Hegemonia PL	78,9	Zemsta Pana Franka	18,9	Platoon PL	92,9	Sims światowe życie	74,9	Warcraft III	99,9
		Harry Potter i kamień filozoficzny	59,9	Matia (PL)	92,9	Splinter Cell PL	126,9	Snajper PL	39,9	Warrior Kings (PL)	48,9
		Harry Potter i Komnata Tajemnic	119,9			Splinter Cell PL	126,9	Splinter Cell PL	126,9	Wierwiony dziadkowiec	29
						Syberia (PL)	74,9	Syberia (PL)	74,9	Quake 2	38



TANIOCHA

Kurka Wodna 2	19,9	Hopman	19,9	Przebiegiem Ziemia	14,9
African Safari Deluxe	19,9	Imperium Azteków	14,9	Scout Pro	19,9
Bajki	14,9	Indy deluxo	14,9	Search & Rescue	19,9
Bowling	19,9	Karl Challenge	14,9	Shadow Company	14,9
Casino	19,9	Kurka w kosmosie 3D	19,9	Sheep	19,9
Człowiek gór	14,9	Kurs prawa jazdy 2003	19,9	Snowwalker	19,9
Dzikie Gęsi	14,9	Max i Maria na zakupach	14,9	Tooncar	19,9
Ejaj Dance 3 (PL)	19,9	Pasjanse	19,9		
Forć Racing	19,9	Perfect Pool	19,9		

PORABANE CENY czyli kolejny zjazd WYPRZEDAŻOWY (liczba mocno ograniczona)

Europa Universalis Gold	PL 9,9	S.W.N.I.A. PL	9,9	Zakrecone rytmy i tapety muzyczne	9,9
Defender of the Crown	PL 9,9	RM - wojna o planotę PL	9,9	Rokowy	9,9
Opsys PL	9,9	Case Closed PL	9,9	Magaraca 3 PL	14,9
Nina kroniki agenta PL	9,9	Etherlords PL	9,9	Morty	19,9
Millionaire 2 PL	9,9	Resurrection	9,9	Krzyżacy	19,9
Kieja i Tchórz PL	9,9	Wawy dla wymagających	9,9	World War III PL	19,9

I wiele innych, z aglądaj często do działu wyprzedaż w www.fajny.pl



JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:

od godz. 8:00 do 16:00
(071) 3537002
od 10:00 do 21:00
(071) 3110358
0601 732888

FAKSJ:

(071) 3537010

PISZ na adres:

EXE, Skr. poczt. 63,
53-650 Wrocław 57

INTERNET:

www.exe.com.pl

exe@exe.com.pl

SKLEP FIRMOWY:

Centrum Bielany
Wrocławskie,
Galaktyka EXE,
ul. Ozekoladowa 9,
sklep nr 260,
Wrocław

BIURO HANDLOWE:

EXE, ul. Kolistka 8,
54-152 Wrocław.

Ceny zawierają podatek VAT.
Stale koszty przesyłki 8,90 zł.
Płatno przy odbiorze.



proszymy także sprzedaż hurtową, poszukujemy partnerów handlowych

ICEWIND DALE ZA 29.99!

Wraz z dodatkami „Heart of Winter” i „Trials of Luremaster”

Już w sprzedaży!

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

2 płyty CD z grą

Płyta CD z dodatkami Heart of Winter i Trials of Luremaster

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Instrukcja do gry



ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Nowa gra twórców niezapomnianych przebojów: „Baldur's Gate”, „Torment” i serii „Fallout”. Wróc do Zapomnianych Krain (Forgotten Realms) i weź udział w niebezpiecznej wyprawie na mroźną północ do lodowych terenów Icewind Dale. „Icewind Dale” to niezwykła wyprawa do Zapomnianych Krain, świata, który już doskonale znasz z gry „Baldur's Gate”. Kup eXtra Grę i poprzyj naszą szaloną ideę wydawania oryginalnych gier w bardzo niskich cenach. Szukaj eXtra Gier w każdym kiosku!

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

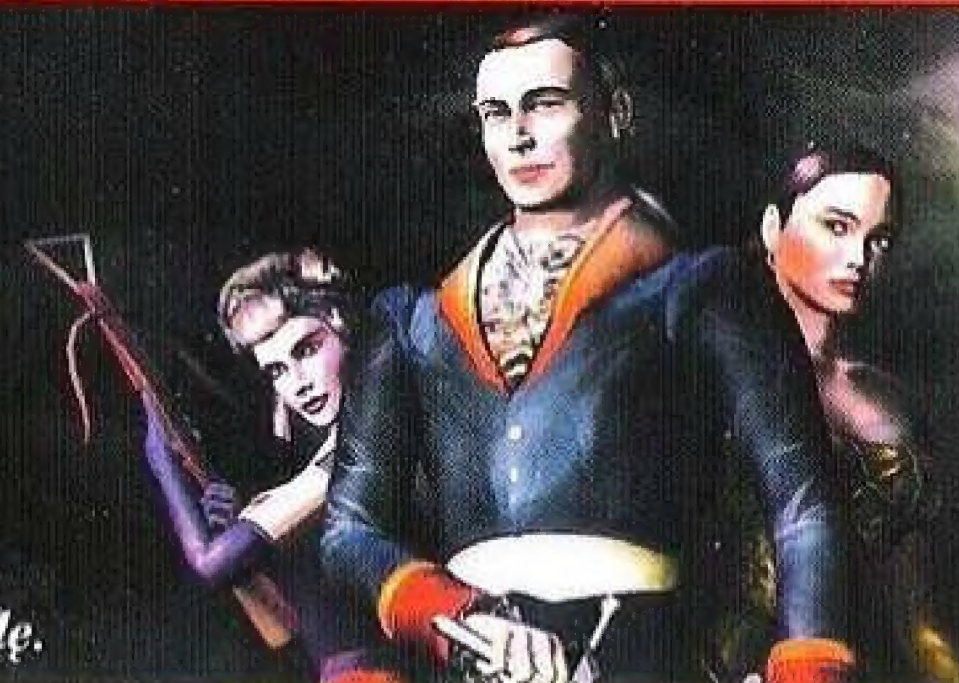
JUŻ W SPRZEDAŻY NOWA EXTRA GRA PREMIERY Z GRĄ PRZYGODOWĄ CASANOVA!

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU
Z POLSKIMI PODPISAMI



CASANOVA

Zostań legendarnym bohaterem! Walcz na szpady, flirtuj z pięknymi kobietami i przeżyj niesamowitą przygodę.



JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU
ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM